家用电脑与游戏

2002.4

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY VOL.2002.04 ISSUE 92

中关村启示录 II
开发内幕曝光 PART1 打造神话的热土

驱逐舰指挥官
我们来了 一切就不一样了!

命令与征服:叛逆者
大兵必备之战地指南

英雄无敌的岁月
奋三代之余烈 开巨作之新篇

地牢围攻
微软帝国在游戏大陆的继续扩张

历史·现在·未来



魔兽争霸III Beta全接触

大作批评
狠批一季度三部SLG大作

東方再起
SWORDMAN
笑傲江湖之外传

零售价:8.8元 www.fcgm.com.cn
ISSN 1009-6183



终极刺客2
沉默杀手



举起正义的枪，
对恐怖分子以牙还牙

- 经典的剧情设计：拥有五个章节27个任务
- 多样的视角设计：第一人称视角、第三人称视角、独特的狙击枪视角
- 逼真的环境设计：完全模拟真实的环境
- 良好的操作设计：保留一代的优点，玩家只需用鼠标及数字键盘就能进行游戏

即将发售：49元



举枪瞄准目标



在中东执行特殊任务

与恐怖分子激烈肉搏

用钢丝勒死守卫

EIDOS INTERACTIVE

国内首创游戏产品唯一识别码
在线注册会员，奖品多多！
打击盗版、伪正版，请认准天人互动正版产品。



biggamer.com
电话:010-84975388 传真:010-84975389

SONIC TEAM
SEGA PC
SEGA



荣获16项国际大奖

梦幻之星网络版
PHANTASY STAR ONLINE
简体中文版

详情请关注官方站点 http://www.pso.com.cn

网络+单机
世界级网络游戏即将登场！

任务丰富有趣的单机版/七国语言翻译系统/无限可能的角色创建/庞大丰富的道具系统/游戏任务不断更新

第五届日本游戏大赏—大赏—优秀赏—最优秀new-web赏—new-web赏—游戏设计赏—程序设计赏	
第六届AMD 2000年娱动内容奖 最佳程序设计赏	第二届DREAMCAST大奖 最优秀作品赏 网络应用大赏
电击王游戏软件大赏(2001年1月) HIT-UP赏	2001年EDGE杂志大奖 年度游戏大奖 技术成就奖
2001年澳大利亚电子艺术"金女神"奖 网络部门银奖	第六届神户动画大奖 网络部门作品赏
英国电影与电视艺术学院(BAFTA) 交互娱乐大奖 网络游戏奖	第五届日本文化厅媒体艺术节-审查委员会特别赏

国内首创游戏产品唯一识别码
在线注册会员，奖品多多！
打击盗版、伪正版，请认准天人互动正版产品。



biggamer.com
电话:010-84975388 传真:010-84975389













国内首创游戏产品唯一识别码
在线注册会员，奖品多多！
打击盗版、伪正版，请认准天人互动正版产品。



国内首创游戏产品唯一识别码
在线注册会员，奖品多多！
打击盗版、伪正版，请认准天人互动正版产品。



Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER ● GAME MONTHLY
2002 年 4 月号 总 92 期

主　　办：科学普及出版社
协　　办：北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼 6 层
通讯地址：北京 813 信箱
邮政编码：100037
电　　话：(010)68728137、68728138、68728139
传　　真：(010)68728134
网　　址：http://www.fcgm.com.cn
电子邮件：fcgm@fcgm.com.cn

主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑 / 记者：陈明辉 谷岩 宋润万 罗东东 周超
美术编辑：单非 何斌 沈琳

发行部主任：宋爱华
电　　话：(010)68728132

广告部地址：西城区德胜门外大街 97 号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：(010)68728133、68411807
电子邮件：ad@fcgm.com.cn

刊　　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司

广告经营许可证　京西工商广字第 0010 号

印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司
定　　价：8.80 元

特别企划



6

封面视点

十年前，香港武侠电影大师徐克的《东方不败》和《风云再起》最大的特点之一就是剧本完全脱离小说，取而代之大量新创情节。无独有偶，十年后，一群电脑游戏制作者们与徐克先生不谋而合，也推出了一款在剧情上全面更新金庸原著的“笑傲江湖外传”——《东方再起》。

14



电娱实况

22



网络帝国

36



冒险之王

74



71



霸者之道

76



骇手大亨

98

“梦想的重量，全部都交给我……”即使是在全球 IT 业的冬季，在很多企业陷入低谷，甚至是史无前例的困境时刻，人也是需要梦想的。《中关村启示录》这个曾经给予人们实现梦想机会的游戏，今天，又将带给我们什么呢？就让我们一起来看看吧，一起走进中关村。



尖端武器

反潜、防空、护航、巡逻、对岸火力
它是海战舞台上不可或缺的重要角色
与您一同踏上海中猎杀的驱逐舰之旅！

112



运动极限

108



软硬武器

114



娱人码头

140

广告索引

聊

从 2 月 10 日到 3 月 1 日，整整 20 天的长假，我觉得自己都快歇傻了，为躲避节假日的旅游高峰，所以没有出远门，一个人躲在家里啃掉了一本厚达 800 多页的书，之后感觉大脑从未有过的充实，想起做学生时经常意味深长的说，Hmmm，知识就是力量。不过，这种力量又在蒙头大睡 N 天之后，荡然无存。据说人一天睡 7、8 个小时就够了，否则对身体有害。而我们，在工作日里似乎很难保证 8 小时，有时甚至不到 4 个小时，啊，真是天差地别了，难怪放假回来觉得头脑不清醒，也许是大脑细胞被睡死了不少，呵～～所以嘛，这卷首语，还请大家多担待。 :-P

很多次在家游论坛里看到大家嚷嚷说希望恢复文渊阁，怀念从前的游戏文学，我看过之后心里有些不是滋味。虽然很高兴大家认可了这个栏目，但同时也感受到，有些东西真正失去了才懂得珍惜……这样的道理。

希望游戏文学不会这样——失去之后才会被珍惜。

其实，文渊阁消失与否并不重要，重要的是，游戏文学不会消失。关注它的人群不会消失，这就够了。从栏目设置来看，文渊阁只是一个形式，它其中的文学艺术内涵才是我们真正应该怀念和领悟的东西，无论再换成什么形式，“文深楼”也好，“武渊斋”也罢，只要喜欢游戏文学的我们依然是我们……只要我们喜欢的游戏文学依然是游戏文学，就行了……

不过，游戏文学的兴起，是一两个人所为，而成长却要经过很多人的努力。最近在和形像聊天时，他说现在游戏文学的感染力已大不如前，已经不再感到这个领域有更新的活力，很多时候玩家就只是玩家，他们并不是文人……而真正有创作实力的人，也不会总是留在“游戏文学”的领域里，他们终有一天会离开。

不过石子是乐天派，所以坚信只要游戏不倒，游戏文学也绝不会倒！



石子
guyan@fcgm.com.cn

历史 现在 未来 魔兽争霸



从过去到现在

……

魔兽纪元前 10000 年

暗夜精灵族（Night Elves）在世间苏醒，他们在 Kalimdor 的中心建立了一个伟大的社会，拙劣地运用着原始的魔法，不经意间使其流传在 Azeroth 世界的各个角落。

拥有了魔力的燃烧军团（Burning Legion）蠢蠢欲动，大举征战四方宣泄着其与生俱来的魔力源泉。暗夜精灵族不敌这些疯狂的恶魔，被迫与古老的龙族联盟，以求消灭这些狂魔。接踵而至的争斗仿佛是最终的启示录现世，Kalimdor 的大片土地分崩离析沉入海中。

暗夜精灵族发誓再不使用魔法，因为他们害怕这会导致燃烧军团卷土重来。

魔兽纪元前 6000 年

由于不愿舍弃他们所珍爱的魔法，一小群暗夜精灵离开了 Kalimdor，游历到刚刚形成的东方新大陆，他们建立了 Quel'Thalas 王国，并自称为高级精灵族（High Elves），而他们也持续不断到受到当地土著特罗族（Trolls）的围攻。

魔兽纪元前 2900 年

Arathor 世界的人类帝国在 Lordaeron 建立。

魔兽纪元前 2700 年

高级精灵族在与特罗族的战争中形势岌岌可危，于是寻求 Arathor 世界中的人类的帮助，作为交换条件，高级精灵族同意向人类传授魔法之道。最终精灵族与人类的联合军团在 Lordaeron 一举歼灭了特罗族的主力。

魔兽纪元前 2600 年

由于人类肆意地运用魔法，燃烧军团的探子找到了重返 Arathor 世界的途径。泰瑞斯佛教派（Order of Tirisfal）建立，强大的泰瑞斯佛守护者将在针对燃烧军团探子的秘密战争中举足轻重，但普通公众并不了解这些。

魔兽纪元前 1200 年

由于内部争斗及过渡扩张的压力，Arathor 的人类帝国分裂成七个自治邦。

魔兽纪元前 45 年

泰瑞斯佛守护者 Aegwynn 在决斗中击败了燃烧军团的首领 Sargeras，而 Sargeras 的恶灵则附着在 Aegwynn 尚未诞生的孩子身上。

魔兽纪元前 40 年

尽管已从 Azeroth 世界被流放，燃烧军团却渗透控制了 Draenor 世界的兽人族（Orcish clans）。曾经高贵的萨满族兽人部族在邪恶的影子议会的控制下变成了一群狂暴之徒。

魔兽纪元前 37 年

Aegwynn 生下了她的孩子 Medivh——命中注定将成为最后一个守护者。

魔兽纪元 1 年

被 Sargeras 的恶灵所驱使而变得丧失理智的 Medivh 打开了黑暗之门，兽人族侵入 Azeroth 世界。

魔兽争霸：兽人与人类
Warcraft: Orcs and Humans

魔兽纪元 5 年

Medivh 被其最好的朋友洛萨王（Lord Lothar）及其学徒 Khadgar 所杀。

经过长达五年的煎熬岁月，兽人族最终征服了 Azeroth 和 Khaz Modan 的各个王国，并把 Blackrock Spire 作为基地。

洛萨王带领流亡者抵达 Lordaeron 的北方疆域，在那儿说服了人类的七个国家联合一体对抗兽人族，Arathorian 帝国分裂的各邦重新联合成为 Lordaeron 同盟。

魔兽争霸 II 黑暗之潮
Warcraft 2: Tides of Darkness

魔兽纪元 6 年

兽人族的军事首领 Orgrim Doomhammer 派出他的强力海军舰队入侵 Lordaeron 海岸，势如破竹的兽人直插 Lordaeron 的心脏地带，并成功摧毁了高级精灵族在 Quel'Thalas 的古老王国。

同盟军队发起反攻，但洛萨王却在 Blackrock Spire 围城战中阵亡。由于备受尊崇的首领的阵亡，同盟军队将 Blackrock Spire 夷为平地，并将兽人族逼退至黑暗之门。



黑暗之门被摧毁，兽人族战败。

魔兽纪元 7 年

变节的兽人们被同盟军队集中于拘留所中。

魔兽争霸 II 黑暗之门
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal

魔兽纪元 8 年

兽人族年迈的巫医 Ner'zhul 集结了残存在 Draenor 的少数部族重新打开黑暗之门，他命令手下窃取大量的 Azeroth 的上古宝物，以便用于从 Draenor 开启多个传送门。

同盟派出由 Khadgar 巫师率领的军队穿越黑暗之门前去挫败 Ner'zhul 的计划。两只军队在 Draenor 地狱般的世界中激战数月。

借助窃得的上古宝物，Ner'zhul 在 Draenor 开启了数个传送门。然而在他得以率领部族穿越传送门之前，传送门的神力失去了控制，开始破坏 Draenor 世界的构造。同盟军的英雄意识到他们可能会永远被禁锢在这里，因为他们必须破坏传送门以确保 Azeroth 不会被这些失控的神力所侵扰。

枯竭了的 Draenor 世界分崩离析。

魔兽纪元 9 年

同盟开始为兽人拘留所的大赦而愈加忧虑，而只有少数零散的兽人幸免于同盟的报复行为，在环境恶劣的地区苟延残喘。

斯若传奇：氏族之王
Thrall's Tale: Lord of the Clans

魔兽纪元 22 年

斯若（Thrall）是一个作为人类的奴隶和角斗士而成长起来的年轻兽人，后来逃出了被奴役的生活，开始寻找他被偷窃的遗物。他成功地联合了不少投诚的兽人部族，领导他们参加对抗同盟地区长官的起义。

魔兽纪元 23 年

在新出现的兽人的威胁下，同盟各邦之间开始产生纷争，人类的首领变得愈加紧张。

斯若成为新的兽人军事首领，并指引他们重新信奉曾经背弃的萨满教。复兴的兽人族最终开始摆脱残存的燃烧军团的邪恶控制。

在新的、未被察觉的敌人逼近之际，内部纷争使同盟各邦愈加狂躁不安，而燃烧军团已经卷土重来……

魔兽争霸III
Warcraft 3

……

——Blizzard 官方“魔兽世界”时间线

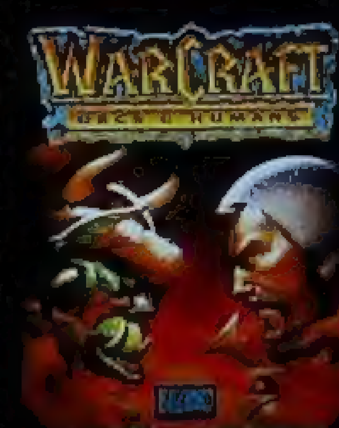
（2001.12.21 发布）

魔兽争霸历史

文 /=War3CN=Ediart

万众期待的即时策略巨作《魔兽争霸 III 混乱的统治》（Warcraft 3: Reign of Chaos）在跳票两年多之后，终于从 2002 年 2 月初开始进行战网 Beta 测试了。这款由 Blizzard 公司精心打造的 3D 即时策略游戏引入了无数新的特性，力图超越《星际争霸》这款 RTS 游戏的巅峰之作，刚开始测试不久就倍受瞩目。在望穿秋水等待《魔兽争霸 III》的正式版之余，让我们回顾一下“魔兽争霸”系列的历史，感受这款经典的即时策略游戏从最原始的形态发展到现在所经历的变革。

魔兽争霸：兽人与人类



1992 年，Westwood 公司推出了世界上首款即时策略游戏《沙丘魔堡 II》（Dune 2），一时间风靡全球。巨大的成功使 Westwood 被尊为 RTS 始祖，然而在这之后的两年里没有任何一款新的 RTS 游戏出现，Blizzard 觉得这是一个机会，于是着手制作了一款几乎可以说是《沙丘魔堡 II》克隆版的 RTS 游戏，这就是《魔兽争霸：兽人与人类》（Warcraft: Orcs and Humans）。《魔兽争霸：兽人与人类》沿袭（或者说抄袭、借鉴，反正就是这个意思）了《沙丘魔堡 II》得以成功的那一套设定，譬如实时命令、经营、探索、消灭等，又加进了许多新的亮点，包括奇幻风格的设定、多人游戏选项和随机地图生成器。在 1994





年美国夏季消费电子展上，Blizzard 展出了这个游戏的 Demo 版本，吸引了无数的眼球。Westwood 也对这款《沙丘魔堡 Ⅱ》派生出来的游戏给予了高度评价，其创始人之一的 Louis Castle 称，"我怀疑他们（Blizzard）已经是业界的无冕之王了"。

1994 年的感恩节前，《魔兽争霸·兽人与人类》终于摆上了货架，玩了两年《沙丘魔堡 Ⅱ》的玩家们对这款既熟悉又新奇的新游戏充满了热情，《魔兽争霸》独有的多人对战功能（可通过串口线、调制解调器或局域网）更是令它具有非凡的魅力。《魔兽争霸》沿用了《沙丘魔堡 Ⅱ》的顶视视角设定，当时可能是考虑到玩家的喜好，但日后这种视角成为了"魔兽争霸"系列的传统。在《魔兽争霸》中，建筑物必须建造在道路上或是道路旁，这是延续《沙丘魔堡 Ⅱ》所有建筑物都要建在地基上的设定，但在《魔兽争霸》中，建筑物是需要农民建造的，这和《沙丘魔堡 Ⅱ》中在建造面板造好建筑物后再选个地方将建筑物放下去的建造方式截然不同。

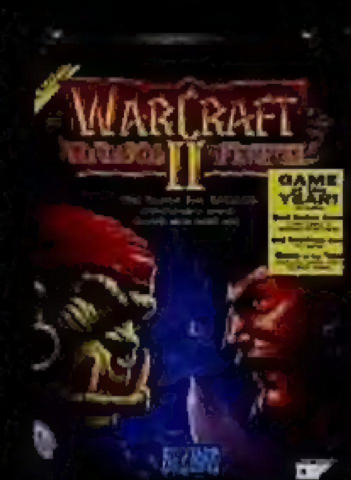
游戏的故事背景乏善可陈：位于艾泽拉斯大陆的艾泽拉斯（Azeroth）王国本来是一个美丽的国度，突然被一群嗜杀成性的入侵者搅得天翻地覆。这些绿皮肤的兽人来自一个被称为德拉诺（Draenor）的贫瘠世界，游牧的生活和恶劣的环境让他们变得骠悍野蛮。勇敢的莱尼国王率领艾泽拉斯人民奋起反击，但不久他就被一个半兽人奸细（而且是个女半兽人，她将在《魔兽争霸 Ⅲ》中再次出现）暗杀。一位伟大的骑士——洛萨——继承了莱尼国王的王位，继续着不屈不挠的抗争，但终究因为寡不敌众而节节败退，最后洛萨国王率领残余的部队和人民渡过海洋逃亡到远方的洛丹伦大陆，伺机反攻（可以说是"魔兽"版的"敦刻尔克大撤退"）。

作为"魔兽争霸"系列的第一部作品，《魔兽争霸·兽人与人类》并未拥有像后来的《星际争霸》那样曲折动人的故事情节，不过，在 1994 年即时策略游戏刚刚产生的时候，你还能对它的剧情有什么要求呢？抛开平淡无奇的故事背景不谈，《魔兽争霸》让那些热爱中世纪奇幻战争的玩家乐此不疲。看着在 AD&D 纸上游戏中描述的恶魔、元素生物在自己的屏幕上烧杀抢掠的感觉，与观察一大票步兵坦克快速推进的感觉实在是大异其趣，这也使得玩腻了《沙丘魔堡 Ⅱ》的玩家体验到另一种乐趣。

兽人和人类都拥有其特有的兵种，没有任何两个兵种在外观上是相似的，但双方的兵种都遵循由低级到高级的规律并互相对应，比如兽人步兵和人类步兵外观明显不同，但造价、攻击力、防御力等参数都相同，在这点上，《魔兽争霸》比《沙丘魔堡 Ⅱ》要好一些。另外，《魔兽争霸》中有金矿和木材两种资源，也比《沙丘魔堡 Ⅱ》单一的香料资源设定更能体现玩家的战略战术水平，这以后的《星际争霸》、《帝国时代》等 RTS 游戏都延续并发展了这种多资源体系，如何将资源配置最优化成了一门学问。

虽然以今天的眼光来看，《魔兽争霸》的人工智能（AI）只能被称为"人工智障"，而且平衡性也不是很好——兽人的恶魔经常令人类丢盔弃甲，画面也不够漂亮，但《魔兽争霸》终究是个出色的游戏，它首创的多人对战模式和随机地图生成器现在已经成为众多 RTS 游戏的标准设定。《魔兽争霸》迷们热切地期盼着它的续作能够早日现身，以便再次进入战火纷飞的艾泽拉斯大陆。还好，那个时候 Blizzard 还没有养成跳票的恶习，所以玩家们也没等多久，1995 年，《魔兽争霸 Ⅱ》横空出世。

魔兽争霸 Ⅱ 黑暗之潮
魔兽争霸 Ⅱ 黑暗之门



1995 年 12 月，也就是在 Westwood 的大作《命令与征服》（Command & Conquer）推出后不久，Blizzard 精心打造的《魔兽争霸 Ⅱ 黑暗之潮》（Warcraft 2: Tides of Darkness）就跳将出来跟它抢风头。在《魔兽争霸》获得成功之后，Blizzard 意识到，继续沿着《沙丘魔堡 Ⅱ》制定的规则走下去迟早要碰个头破血流，于是他们开始向与 Westwood 完全不同的风格发展。与追求操作简便、容易上手、强调火爆场面和爽快感觉的《命令与征服》不同，《魔兽争霸 Ⅱ》更加强调升级、科研、兵种相克和资源合理搭配，也就是说，《魔兽争霸 Ⅱ》是一个需要动脑子玩的游戏。

《魔兽争霸 Ⅱ 黑暗之潮》的剧情紧接前作，逃亡到洛丹伦大陆的洛萨国王将这里分崩离析的几个人类王国组成了强大的人类联盟，6 年之后，准备充足的兽人大军乘船横渡海洋，入侵洛丹伦大陆。洛萨国王为了争取和平，亲自去跟兽人谈判，但在途中落入了兽人的圈套，英勇地战死了。就在兽人胜利在望之时，他们内部产生了巨大的分歧，继而发生了内乱，导致兽人大军混乱不堪。人类联军抓住机会，把兽人从洛丹伦大陆赶回了艾泽拉斯，又乘胜追击，彻底击败了艾泽拉斯残存的兽人军队。人类联盟建立了许多收容所，把兽人俘虏关了进去。未被抓获的兽人则逃往人迹罕至的荒原中苟且偷生。





比起前作来，《魔兽争霸 Ⅱ》的剧情可谓峰回路转引人入胜，这也是为了以后的剧情创造一个更具张力的舞台。只可惜当年我们只知道造出几个小兵一框送到前线去，根本没有去细细体味剧情。而且对于中国玩家来说，《命令与征服》火爆激烈的坦克大战比起《魔兽争霸 Ⅱ》里刀光剑影的冷兵器战争更有吸引力，因此，当我和几个死党用弓箭手对射的时候，其他人都跑去玩《命令与征服》了。记得《魔兽争霸 Ⅱ》是无法编队的，虽然一组可以框选 9 支部队，但进攻仍然很麻烦，所以多数情况下我们都是小部队作战，外加可以作弊（《魔兽争霸 Ⅱ》多人游戏的选项里面有个作弊开关，打开的话就可以在多人模式中作弊，大家机会均等），玩"魔兽"给了我们除对战"C&C"之外的另一种乐趣，好怀念啊……

虽然《魔兽争霸 Ⅱ》并没有像《命令与征服》那样风靡全球，但它无疑是一款里程碑式的杰作，正是它首创的许多概念和技术成为了今天主流 RTS 的标准，其中最著名的当属"战争迷雾"（War Fog）。在《命令与征服》中遮蔽战场的地形黑幕在地图被探索之后将会永远消除，如果你探到了敌人的基地，那么以后他的一举一动都将被你尽收眼底，一览无余。而在《魔兽争霸 Ⅱ》中 Blizzard 首创了战争迷雾效果，黑幕被消除以后还有一层迷雾，使玩家无法了解敌人的动向（地形还是可以看到的），玩家的部队和建筑周围不会有迷雾，但没有部队驻扎的地方不久就会被迷雾遮盖。此后包括《帝国时代》、《星际争霸》等许多 RTS 等都运用了这种设定（固执的 Westwood 还是坚持没有"战争迷雾"的做法，但也加入了可以制造黑幕的建筑，算是变相的"战争迷雾"吧）。另外《魔兽争霸 Ⅱ》中的鼠标右键指令也与《命令与征服》里左键万能的操作方法不同，《魔兽争霸 Ⅱ》中鼠标右键可以完成诸如移动、采集指定资源等操作，这也成了日后多数 RTS 游戏的标准。

至于 1996 年推出的资料片《魔兽争霸 Ⅱ 黑暗之门》（Warcraft 2: Beyond the Dark Portal），实际上并不是 Blizzard 自己制作的资料片，而是交给一个以制作资料片闻名的小组 CyberDog 完成的，此小组同时也是《魔法门英雄无敌 Ⅱ》资料片《继承权之战》（国内译作《延续的战争》）的制作者。虽然这个资料片并非 Blizzard 亲自操刀之作，但其故事情节却是严格按照 Blizzard 的设定发展的：在兽人大军被人类联盟赶回德拉诺大陆的 1 年之后，兽人





影月部落的酋长 Ner'Zhul 再次打开了通往艾泽拉斯大陆的传送门，兽人部队摩拳擦掌准备再次血洗人类。为关闭这个危险的传送门，人类联盟派出了几个兰博式的英雄（编注：Rambo，美国电影《第一滴血》的主角，著名的全能战斗型孤胆英雄），经过一番智慧与力量的较量，终于摧毁了传送门。但此时的 Ner'Zhul 已经拥有了足够强大的法力来建造另一座传送门，并且率领他的大军踏上了艾泽拉斯大陆。不幸的是，巨大的魔法能量使德拉诺大陆破裂并彻底毁灭，没来得及通过黑暗之门的兽人全部和他们的故乡一起覆灭了，当然，我们的人类英雄们也及时通过黑暗之门回到了艾泽拉斯。这段故事后来写进了 Blizzard 出版的小说《巨龙之日》中。资料片的难度只能用"变态"来形容，想当年我用 3 个小时反复打一关，打倒最后看到游戏就头疼……

在兵种方面，二代及其资料片仍然继承了许多一代中的兵种设定，包括法师和骑士，而各种法术、技能、攻防能力的升级则明显增多，种类繁多的法术使得游戏充满了变数和乐趣，甚至还有将敌人变成绵羊的变形术。玩家必须在升级科技和扩张部队之间找到平衡点，日后许多 RTS 游戏也继承了这一点。一代中的顶视视角仍然保留了下来。

总之，除了在编队操作方面的那些硬伤之外，《魔兽争霸 Ⅱ》在当时可谓是几近完美的游戏，尤其是 640×480@256 色的精美画面更是令习惯了当时主流的 320×200 粗糙画面的玩家惊叹不已。由于《魔兽争霸 Ⅱ》支持多种联机模式，碰巧当时出现了一个能够将 IPX 协议转换为 TCP/IP 协议的互联网联机游戏工具 Kali，于是《魔兽争霸 Ⅱ》的远程联机对战大行其道，极大地延长了这个游戏的生命力。许多玩家为它废寝忘食，网上出现了许多专门的社区讨论相关的战术问题，交流游戏经验，这一切为"魔兽争霸"系列奠定了稳固的群众基础，也为 Blizzard 赢得了无数赞誉和金钱（《魔兽争霸 Ⅱ》总计卖出了 100 万套，赚翻了）。1999 年，Blizzard 又推出了包括《魔兽争霸 Ⅱ 黑暗之潮》和《魔兽争霸 Ⅱ 黑暗之门》的《魔兽争霸 Ⅱ 战网版》（Warcraft 2: Battle.net Edition），在很多细节方面进行了修正，增加了战网对战功能和编队功能，将人口上限提升至 200 等等，又一次延长了《魔兽争霸 Ⅱ》的生命力，时至今日，在 Blizzard 官方战网上还有许多玩家对战《魔兽争霸 Ⅱ》，真可谓经久不衰。

魔兽争霸：氏族之王

巨大的成功使得 Blizzard 决定制作一款基于"魔兽争霸"世界设定的冒险游戏，这就是《魔兽争霸：氏族之王》（Warcraft: Lord of the Clan，国内译为《魔族王子》）。

在第一次兽人与人类的战争中，人类军官布莱克·摩尔在尸横遍野的战场上捡到了一个兽人婴儿，他把这个婴儿带回去养大，给他取名为斯若（Thrall，本意为束缚、奴隶），将他培养为一个忠心耿耿的角斗士来为自己赚钱。在一次角斗中，布莱克·摩尔命令斯若杀死一个已经完全丧失战斗力的食人魔，但拥有强烈正义感和荣誉感的斯若却拒绝干这种残忍的事，继而反戈攻击布莱克·摩尔。于是斯若理所当然地被关进地牢，从这时起他决定要解放许许多多同为奴隶的兽人，并为了兽人的自由而战。斯若想方设法逃出了地牢，联合了众多逃亡的兽人部落向人类发起攻击，要解放他的兽人同胞们。他拥有人类的智慧和兽人的骠悍，同时拥有高贵的血统——斯若事实上是冰狼部落的王子。几经周折之后，重新团结起来的兽人部落在斯若的领导下和人类开战了。《氏族之王》讲述的就是斯若的这一段经历。

Blizzard 制作这个冒险游戏决非要尝试进入一个全新的领域那么简单。"魔兽争霸"系列是 Blizzard 的看家之宝，举足轻重，从《魔兽争霸 Ⅱ》开始，Blizzard 就着手扩展这个幻想世界的疆域，并建立了一套比较完善的世界设定体系，以便为以后的"魔兽争霸"系列游戏奠定基础。也就是说，《氏族之王》是 Blizzard 游戏帝国庞大发展计划的重要环节，来不得半点马虎，不然轻则这个游戏无人问津，重则坏了 Blizzard 的名声。基于这个原因，谨慎的 Blizzard 终于在最后关头把只差三个月就可以摆上货架的《氏族之王》取消了。在 Blizzard 宣布这条消息之后——此时距 1998 年 E3 大展只有几个星期的时间了——玩家和媒体一片唏嘘之声，谁也没想到跳票大王 Blizzard 居然狠心地将这个游戏扼杀了。当然，Blizzard 的理由是游戏并不像他们想象的那样好，他们不愿推出一个不尽如人意的游戏，但事实上，导致《氏族之王》夭折的真正原因极有可能是当时冒险游戏市场疲软外加业内游戏引擎 3D 化的风潮盛行，而且当时卢卡斯的"猴岛小英雄"系列如日中天，而《氏族之王》却是个不折不扣的 2D 冒险游戏，既要面对残酷的市场，又要跟"猴岛小英雄"系列竞争，真是撞到了枪眼上。Blizzard 担心这款生不逢时的游戏会砸了 Blizzard 和"魔兽争霸"的招牌，只好忍痛放弃了几乎已经完成了的《氏族之王》。但这个游戏中的故事情节已经写进了 Blizzard 出版的小说《氏族之王》中，并且将在《魔兽争霸 Ⅲ》中有所涉及。

由于这次事件，玩家们更加赞赏 Blizzard "出手即精品"的作风，《氏族之王》被取消的经过也成了业界内的美谈，真不知道 Blizzard 是该哭还是该笑。Blizzard 只好全心全意制作《星际争霸》，同时开始考虑用其它办法来平息"魔兽"爱好者们的抗议声。最后，他们决定了——一个全新的 3D RTS 游戏，《魔兽争霸 Ⅲ 混乱的统治》。

魔兽争霸 Ⅲ 混乱的统治
魔兽世界

1999 年的 E3 大展上，Blizzard 公布了《魔兽争霸 Ⅲ》的开发计划，他们将这个游戏定义为 RPS，即"策略角色扮演游戏"（Role Playing Strategy），玩家们控制英雄在"魔兽争霸"的世界里接任务、探险、作战和升级，游戏中共有 6 个种族，采用 3D 引擎，引入了天气变化和视角旋转等等当时很流行的噱头。总之，RPS 彻底颠覆了 RTS 的概念，保守派玩家的反对之声一浪高过一浪，即使是乐观的玩家也表示不大容易接受这些天翻地覆的变动。出于各种原因，比如平衡性、玩家意见等等，Blizzard 只好逐渐走回 RTS 的老路来，将几乎不可能平衡的 6 个种族减为 5 个，然后又缩水为 4 个，取消了自由变换视角和刮风下雨等噱头，将三种资源的设定改为两种——最终，《魔兽争霸 Ⅲ》仍然要遵循采矿－生产－扩张－战斗的套路，一切都回到了 RTS 的根源——不是吗？当然不是。Blizzard 取消了许多新的特性，但同时也把许多更具创意的东西加了进来，比如维持费等等。不管先前我们有怎样的疑惑和怀疑，Beta 测试开始之后一切都已经明了了。《魔兽争霸 Ⅲ》仍然是个好得不能再好的游戏，Blizzard 仍然是个顶级的游戏制作公司。关于测试版的画面、操作等等我就不再赘述了。

剧情方面目前还没有什么资料，只知道是斯若率领兽人大军和人类作战，此时外层空间的恶魔——燃烧军团突然来到艾泽拉斯大陆，再加上隐居的暗夜精灵种族也来搀和，打得不亦乐乎。"魔兽争霸"的历史将从这里翻开新的篇章，史诗般壮丽的战争将再次降临艾泽拉斯大陆。

而在《魔兽争霸 Ⅲ》的故事结束 4 年之后，《魔兽世界》的时间之轮也将开始转动，当然，



这期间还会有一个《魔兽争霸Ⅲ》的资料片（这几乎是一定的，而且 Blizzard 也曾经透漏过，在《魔兽争霸Ⅲ》的资料片中会有海军，关于《魔兽世界》的详细介绍，请看 2001 年 11 月《家游》杂志上的《魔兽世界》前瞻）。届时，"魔兽争霸"的世界将完全成型，玩家们耳熟能详的地名将不再是游戏简报中一笔带过的单词，而将是玩家身历其境的虚拟世界。《魔兽世界》和《魔兽争霸Ⅲ》可谓是唇齿相依，如果《魔兽争霸Ⅲ》无法获得巨大的成功，那么《魔兽世界》的命运就很难说了，如果《魔兽争霸Ⅲ》能够风靡全球，玩家们自然愿意掏钱来从另一个角度体验"魔兽争霸"的世界。其实许多游戏公司都已经开始将他们的经典作品向网络游戏方向发展，比如《最终幻想 XI》、《梦幻之星 Online》和《星球大战网络版》等，Blizzard 面临的挑战是前所未有的，一着不慎就会全盘皆输，这也是为什么 Blizzard 对《魔兽争霸Ⅲ》持如此慎重的态度——它的责任实在是太重大了。所幸从目前的玩家反馈情况来看，《魔兽争霸Ⅲ》是相当成功的，我们期待着正式版的《魔兽争霸Ⅲ》以无可挑剔的表现赢得所有玩家的首肯和喜爱，也期待着《魔兽世界》早日来到我们身边，续写《魔兽争霸》的历史，再创 Blizzard 的辉煌……



▲战网中每个玩家都有对战记录

魔兽争霸Ⅲ混乱的统治 Beta 全接触

文 /Wingfighter

首先你可能会问这样一个问题，《魔兽争霸Ⅲ》与先前已经存在的即时策略游戏相比到底有哪些不同？在经历了一个多月的战网 Beta 测试之后，我们发现尽管它并没有任何全新的游戏设计，而且在各个方面甚至都还存在一些可提高的空间，但所有这些曾经在之前 RTS 游戏中出现过的元素被集结到"魔兽世界"之后，《魔兽争霸Ⅲ》将成为一个足以令任何 RTS 玩家痴迷的游戏。

从 Beta 测试所收到的热烈反响就能感受到它的魅力。Blizzard 只在 2002 年 1 月 11 日之前通过网站接受美国及加拿大的玩家的测试注册申请，并于 2 月 6 日从超过 10 万名申请者中随机抽选了 5000 名幸运者，使用联邦快递寄出了 Beta 测试光盘及 CDKEY。至于其它地区，则只有一些预先选定的韩国网吧及其它国家的特定人士（如游戏媒体、代理发行公司等）有机会参加官方测试。由于《魔兽争霸Ⅲ》Beta 版只能通过战网联机运行，因此许多玩家注定只能通过文字和屏幕截图来分享游戏测试的"体验"，出人意料的是，非官方的《魔兽争霸Ⅲ》Beta 版联机游戏服务随后也出现了，通过网路下载测试版光盘的镜像文件，使用破解文件跳过战网 CDKEY 认证并导入记录有非官方"战网"网址的注册表，从而得以联入一些"非官方战网"进行游戏，就这样，更多的玩家也加入到游戏的测试体验中来。不过这种破解战网 CDKEY 认证安装的程序随即导致 Blizzard 在 2 月 21 日发表公告，扬言要采取行动打击这种软件侵权行为……从某种程度来说，这种状况倒也真可算是被游戏的名字所"言中"了。

战网自动速配系统

游戏测试中 Blizzard 开通了两部服务器，其一位于美国西部，其二则位于亚洲（托韩国玩家的福，Blizzard 显然已经非常看重亚洲市场）。可能是由于网路路由的问题，从国内连接位于美国西部的服务器延迟比较严重一些，相同情况下连入亚洲服务器则非常快捷，只是其中的人数不是很多。

新战网服务采用了"风起云涌"的主题，配以节奏紧张激昂的音乐，令人按捺不住想要立即开始大战一场。此次《魔兽争霸Ⅲ》的战网服务启用了新的交战速配系统，你只需点击"Play Game"按钮，选择你的兵种（随机 / 人类 / 兽人 / 亡灵 / 夜灵）和联机规模（1v1/2v2/3v3），系统便会开始搜索同一时刻做此设定的其他玩家，不长时间之后便可开始捉对厮杀。由于 RTS 战局要求同时开始机会均等，以往开一局多人对战往往需要在聊天室里花半天功夫征集人选约定游戏组别，这样的速配系统实在是很不错。

当然，如果你在线下已经与朋友约定好了，你也可以自己创建游戏组，等候别人的加入，在创建的游戏列表中可以点击游戏名称看到详细的创建者资料及此局游戏的地图，方便识别和挑选。进入游戏组之后可以选择所用种族、分组编号及颜色标志。每个分组的最大玩家数量是受地图规模决定的，目前已经推出了最多可容纳 12 人的地图。但创建者无需等候人数足够才能开始游戏，在游戏组中等候玩家加入的时候，创建者可根据人数多寡随时开启或关闭玩家槽位，并可随时启动游戏。

与"暗黑破坏神"系列或"星际争霸"系列的玩家在战网上的评级系统及标识系统类似，玩家在《魔兽争霸Ⅲ》中的战绩会分为单人游戏及团队游戏两部分记录，而你的头像则会以战绩最优的那个种族来确定，同时加上级别。目前测试战网上的最高级别已突破 10 级，但战斗中若对方玩家意外掉线或提前退出，就不会导致你的获胜或落败判定，其结果只是不记入胜负记录，这方面的设定似乎还不太合理，比如眼看我要败了，为避免被记入落败数就退出游戏……Blizzard 似乎可以考虑加入一个名望系统，将这种不良对战情况也记录到玩家的帐上，毕竟一个玩者的网路延迟或恶意退出，都是对对手的不尊重的表现。

新英雄主义

"英雄"的概念已经不是什么新东西了，之前我们在《呼啸战神》（Warlord Battlecry）中已经看到其精彩的表现。不过《魔兽争霸Ⅲ》中各种族所拥有的各自三位英雄，则拥有非常鲜明的个性特色，我们不妨一同来看看"魔兽争霸"的传统主角兽人族的三位能力超凡的英雄。

英雄的特殊技能的提升是伴随每次升级而获得的技能点来分配的。刚开始时的英雄与普通的兵种能力相当，在战斗中也是很容易被击毙的，不过你可以在基地升到第二级之后兴建英雄招魂坊，在英雄丧命之后在此花钱将其招回，而英雄身上的物品、经验、能力等不会有丝毫损失。当然，随着英雄级别的提升，招魂的价码也是逐渐上涨的，因此在战斗中还是要尽量保护英雄不要毙命，一方面可以确保挺到战斗结束多捞经验值，一方面英雄可以自己恢复生命值，不至于要去招魂浪费金钱和时间。

显然《魔兽争霸Ⅲ》中的英雄不是每一个都具备对整个作战群体的基本影响力，即我们在《呼啸战神》中所熟悉的"指挥加权"（除了像兽人英雄 Tauren Chieftain 选择拥有"Endurance Aura"技能）。很多时候英雄除了能够在接战的一开始施展法术之外，其它时候往往可以在对战中充当吸引敌人的目标，借其目标显著、速度快、生命强的特点吸引对方分散一些兵力来追击，借此减轻其它兵种的压力。当然拥有面攻击系法术的英雄，通过一些宝物增强了能力之后，往往可以在对战中极大地影响战事的胜负走向。



▲升级时选择适当的特殊技是很重要的

Blademaster

- Wind Walk，施用后英雄隐形一段时间直至魔法点耗尽（不能攻击否则显形）。
- Mirror Image，施用后产生英雄的幻影迷惑敌人（一级 1 个 / 二级 2 个 / 三级 3 个），拥有相同的生命点但无杀伤力，持续 60 秒。
- Critical Strike，修炼后拥有更多的机会造成三倍杀伤重击，机率随随魔法级别提升而提升。
- Bladestorm，施用后在英雄身边产生刀锋旋风可持续 5 秒，每秒对周围敌人造成 150 点伤害。

Farseer

- Chain Lightning，施用后点击目标，会向目标射出链状闪电并波及其附近的敌人，波及的目标数及杀伤力随魔法级别提升而提升。
- Farsight，施用后点击地图目标区域，显示其附近的情况，亦会使其中的隐形单位显现。
- Feral Spirit，施用后点击友方单位将其变形为狼且拥有其生命力及攻击力，持续 60 秒。
- Earthquake，施用后点击地图目标区域，造成持续一段时间的地震，对大面积摧毁建筑尤为有效。

Tauren Chieftain

- Shockwave，施用后点击目标，会从英雄处发出一道力波，伤及直线上的所有目标，杀伤力随魔法级别提升而提升。
- War Stomp，猛击地面震晕并伤及附近的敌人，杀伤力和眩晕时间随魔法级别提升而提升。
- Endurance Aura，修炼后提升附近友军的生命恢复速度及移动速度，程度随魔法级别提升而提升。
- Reincarnation，当英雄死后则自动重新复生！

由于《魔兽争霸Ⅲ》原本融入了很多 RPG 的因素，虽然后来因为各种原因又回归到传统 RTS 的范畴，但英雄的升级系统也可以算是整个游戏原始策划的遗风了。期待着在单人游戏关卡中，英雄系统能对游戏的走向带来更多的影响力。

宝物系统

至于《魔兽争霸Ⅲ》中的宝物系统，不用猜也能想到是受自家的"暗黑破坏神"系列的影响吧。虽然这里的宝物系统没有那么多复杂的变化，但对于强化英雄系统仍起到了巨大的作用。看看在 Beta 测试中我们实际找到了哪些典型的宝物。

每个英雄诞生都会带着一个城市传送卷轴，用于紧急时快速返回己方的基地，而其它宝物则是通过击毙野外看护资源、设施的天然敌人而获得的，每种物品的出现也有一定的随机性。不过最头疼的应该不是找不到想要的宝物，而是英雄额定的物品栏空间太小，只能装下 6 件物品，到最后很多药水和卷轴可能都会扔掉，但它们在作战和调度中其实也有很大的作用，真是令人头疼。

这些宝物虽然只是增加一些英雄的基本属性，但这些基本属性对于攻击力、行动速度、防御能力等都有显著提升，而与魔法恢复及生命恢复相关的宝物，对于提升英雄的战场作用更是举足轻重。

NPC 系统

在游戏中野外的金矿、设施及一些特定区域都会集结着一些野外的怪物，从普通的 1 级小妖，到高达 7 级以上的飞龙，而且都是三五一群，对初期的部队来说是不容忽视的一群敌人。不过这些敌人也是不错的练功对象，因为你的英雄正需要从这些小群的敌人身上练功升级，另外也可以多捞些宝物增强能力。

这些野外怪物还守护着一些重要的设施，比如像可以雇佣强力佣兵及载人抵达隔断地域的飞艇的佣兵营帐，可以购买各种药剂卷轴的商店和恢复部队生命力的圣泉等等。不过只有当你的英雄来到这些设施，你才可以进入。这些设施中可供雇佣的兵员和购买的物品在特定时间内有一定的数量，买完之后就需要一段时间才能得到补充。


▲战斗结束 宝物遍地



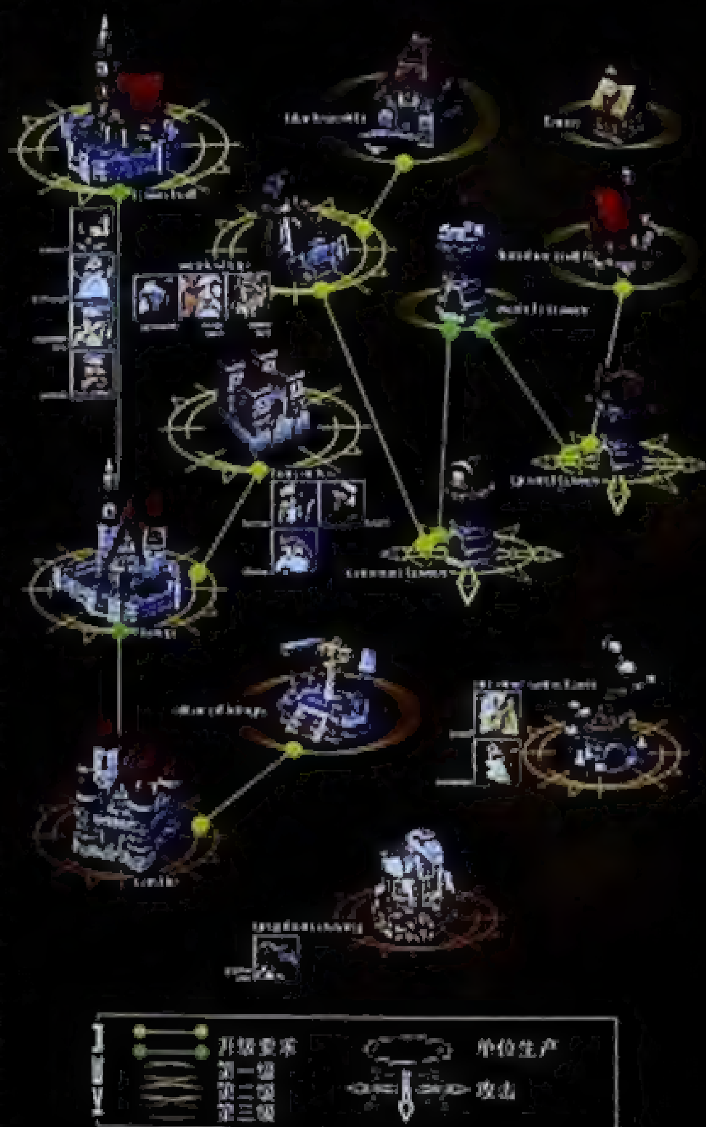
- Belt of Giant Strength +6，巨人力量腰带，装备后提升英雄 6 点力量属性。
- Boots of Elvenkind +6，精灵之靴，装备后提升英雄 6 点灵巧属性。
- Boots of Speed，速度之靴，装备后提升英雄移动速度。
- Circlet of Insight +6，洞察项圈，装备后提升英雄 6 点智力属性。
- Crystall Ball，水晶球，查看指定目标区域，不论是否探索过，隐形单位也会显形。
- Orb of Fros，寒冰之球，装备后英雄的攻击添加 6 至 12 点伤害力，同时会降低被攻击目标的速度和攻击率。
- Potion of Greater Healing，大补血药剂，使用后恢复 300 点生命力。
- Ring of Agility +2，灵巧戒指，装备后提升英雄 2 点灵巧属性。
- Ring of Attack +2，攻击戒指，装备后提升英雄 2 点攻击力。
- Ring of Intelligence +2，智力戒指，装备后提升英雄 2 点智力属性。
- Ring of Protection +3，防护戒指，装备后提升英雄 3 点护甲度。
- Ring of Regeneration，恢复戒指，装备后提升英雄的生命恢复速度。
- Ring of Strength +2，力量戒指，装备后提升英雄 2 点力量属性。
- Ring of Wizardry，巫师戒指，装备后提升英雄的魔法恢复速度。
- Scroll of Town Portal，城市…… 用后可将英雄及…… 传送至指定的友方城市……
- Tome of Agility，灵巧…… 提升英雄 1 点灵巧属性。
- Tome of Experience…… 提升英雄 100 点经验值。
- Tome of Strength，力量…… 久提升英雄 1 点力量属性。

▲ 要想抵达野外设施往往要有一场恶战

▲ 空运是进出绝境的不二法门

建造 / 采集系统

《魔兽争霸Ⅲ》的建造升级体系并不复杂，基本上只有三个级别，[illegible]将主基地升级到下一个级别。在 Beta 版中最多可升到第 3 级，通常各个建筑中的都有相关的一些特性升级选项。在建造时一所建筑只能由一个工人进行修建工作。下面是一张人类的升级科技树示意图：



这个游戏引入了"维持费用"（Upkeep）的概念。首先游戏的人数限制是通过食物供给量来实现的，你建造农场（住房）这类的建筑或是新建了主基地都会提升食物供给量的上限，但最多到 90 之后这个数字就不会再提升。而招募不同的单位是需要占用不同的食物供给量的，比如每个工人要占用 1 个食物供给量，普通的一级兵种会占用 2 个食物供给量，较高级的兵种会占用 3 到 4 个食物供给量，而招募一个英雄就要占用 5 个食物供给量，另外雇佣的佣兵也会占用你的食物供给量。

当你的单位占用的食物供给量小于等于 30 个单位时，你无需支付维持费用，体现在你的金矿采集上，则是每个工人一次可采集并运回 10 个金币；当你的单位占用超过 30 个单位但不大于 60 个单位的食物供给量，你要支付低水平的维持费用，体现在你的金矿采集上，则是每个工人一次可采集 10 个金币，但只能将其中 7 个金币上交你的国库，另外 3 个金币作为维持费用消耗掉（注意：金矿的消耗数量仍是每次 10 个单位）。如果你的单位占用超过 60 的食物供给量，你就进入高水平维持费用阶段，每个工人一次只能上交 4 个金币，即采集量的 60% 都被消耗作为维持费用了。

这个系统设定使得整个游戏的作战规模基本上被限定在中等人数以下，除去基本的 10 个工人之外，通常军队的的规模会在 30 人左右。



▲ 四大种族从建筑特色直至战斗策略都有显著差异

战斗系统

游戏中每个编队的人数为 12 人，在常规编队的设定下，《魔兽争霸Ⅲ》还拥有子编队的设定，也就是同一个单位可能属于 1 号编队，也可能被并编入 2 号编队，[illegible]



▼ 某些魔法兵种可以指定自动特殊技

挥对调度的要求较高，如果不能快速选中一个大编队中的各个兵种，则无法发挥其各自的能力特点。为此每个种族的所招募的英雄，都会自动获得【F1】、【F2】、【F3】这三个默认编号键。

说来游戏中不少兵种除了普通的攻击之外都拥有各自的魔法能力，比如兽人族的 Raider 拥有"罩网"的特殊能力，在碰到敌人的飞行部队时，只要使出这项能力，目标就会被网罩住而落下地面无法移动，你的地面部队则可以一拥而上乱刀砍过去，这项能力亦可对地面部队使用，限制那些高移动力的目标移动。为了能快速切换同一大编队中各个单位所能使用的特殊能力，游戏在编队常用键【1】的旁边使用【TAB】键作为编队中快速切换兵种能力的热键，使用这个键并不会释放全队的选中状态，但会在特技栏中循环显示本编队中可以使用的技能，这是战斗中不可忽视的一项操作。

对于某些魔法兵种，你还可以为一些特殊技能设定默认自动使用状态，比如像兽人族 Shaman 的 Bloodlust 这项特殊技便可在其上按右键显示一个固定的黄色边框，此后战斗中他会自动对己方单位施用此项特殊技能，提升己方单位的攻击率和移动速度。这些可以设定为自动使用的特殊技会有活动的边框指示。

由于同一编队中不同兵种的移动速度会有差异，为了避免在其它 RTS 游戏中常常出现的编队跑散而惨遭各个击破的情况发生，《魔兽争霸Ⅲ》的团队长途移动时一旦队伍拉开了一段距离，前面的单位就会停下等候落后的单位，然后再一起行动。当然这种设定也提醒了你，在高速团队中应尽量避免加入低速单位，否则会迟滞团队的整体运动。

"多管闲事"是一般 RTS 中长距离调动部队过程中比较令人头疼的事情，《魔兽争霸Ⅲ》中的部队则会专注于你的指令，在移动过程中不会随意与遭遇的敌人纠缠。不过若是遭受敌人的攻击，他们也会主动反击。

图像 / 音效系统

《魔兽争霸Ⅲ》是 Blizzard 首款采用纯 3D 技术制作的 RTS 游戏，虽然在具体细节方面可能不如之前的一些纯 3D 的 RTS，比如说没有雨雪之类的气候效果，但它的 3D 建筑和单位与整个场景的融合度非常好，[illegible]RTS 中常见的旋转视角的功能。另外无论是将游戏设定在怎样的分辨率，同一视野中的物件比例是相同的，也就是说，你在 640×480 分辨率及 1600×1280 分辨率下看到的范围是一样的，只不过在极高的分辨率下，物件边缘的线条锯齿可以有效地获得平滑效果，画面也显得更加细腻。

▲ 游戏应用了最新的图象及音效技术

测试期间能看到春夏季节及冬季的两种类型的联机地图，场景中经常会出现一些深浅不一的河流，其中较浅的溪流允许步兵涉水通过，画面效果看上去很好。不过整体感觉还缺少一些具有视觉冲击力的标志性场景，期待在单人游戏关卡中能出现一些养眼的地貌。

游戏中具备计时系统，晨昏变化除了体现在画面的明暗不同之外，也对不同种族的单位造成索敌能力的影响，而野外的自然敌人也会在夜间入睡，此刻正是偷袭的好机会。

虽然 Blizzard 声称，Beta 版的系统要求并非最终对系统进行优化之后的配置，但我们也可以浏览一下它的基本要求：PIII600/128MB，400MB 硬盘空间，32MB 显存的 3D 加速卡，适用于 WinAll 平台。就最低系统要求来说，它对 CPU 和显卡的要求并不低。

由于《魔兽争霸Ⅲ》的 Beta 测试目的在于测试系统稳定性及调整兵种平衡性，因此在对战中尚无法选择 AI 对手来感受电脑策略的表现。在最近不断升级的过程中，各种族的系统也有较为显著的调整，而整个游戏测试期，也可能长达两三个月直至游戏正式推出之前。如果你正在《魔兽争霸Ⅲ》的战场中厮杀，恭喜你，因为你幸运地参与着"RTS 成功典范"[illegible]的前奏；如果你正在焦急地等候正式版的推出，请别着急，因为直到最后一刻，你将与所有玩家一同迎来谁也无法预知的惊喜。■



▲ 风景还有更好的吗？

沧海一声笑 滔滔两岸潮
浮沉随浪记令朝
苍天笑 纷纷世上潮
谁负谁胜出天知晓
江山笑 烟雨遥
涛浪掏尽红尘俗事知多少
清风笑 竟惹寂寥
豪情还剩 一襟晚照
苍生笑 不再寂寥
豪情仍在痴痴笑笑

东方再起

笑傲江湖 II 外传

十年前，香港武侠电影大师徐克亲任编剧，以程小东执导，李连杰、林青霞、关之琳、李嘉欣、王祖贤领衔主演的"黄金阵容"先后完成了两部《笑傲江湖》的银幕版——《东方不败》（1992）和《风云再起》（1993）。这两部电影最大的特点之一就是剧本完全脱离小说，煌煌



原著，只剩下"提供人物姓名和故事背景"这么一点点用处了。取而代之的，是大量新创情节，尤以与日本海盗、荷兰舰队作战的段子最为异想天开，匪夷所思。但是，观众们非但没有因为徐克的"擅改"而愤怒，反因这许多新奇有趣的情节发展了《笑傲江湖》的故事而感到兴奋不已。两部《笑傲江湖》获得好评如潮，被誉为"新武侠电影"的代表作品。

无独有偶，十年后，一群电脑游戏制作者们与徐克先生不谋而合，也推出了一款在剧情上全面更新金庸原著的"笑傲江湖外传"——《东方再起》，可以称得上是《东方不败》和《风云再起》的游戏版本，只不过，这次的剧本设定更大胆，更出格，也更有趣。接下来，就让我们看看这部全新的"江湖大戏"里到底有些什么吧！



全新主角登场

在《东方再起》中，昱泉国际的前两部作品《日月神教》和《五岳剑派》的三位主角——令狐冲、任盈盈和蓝凤凰都淡出江湖，成为只以 NPC 身份登场的角色。而《五岳剑派》中的两位配角 李童以及服部香弥则上升为主角。

李童，字从光。曾经跟随名将戚继光平定倭寇，战功显赫。戚继光被朝廷权臣排挤解除兵权后，李



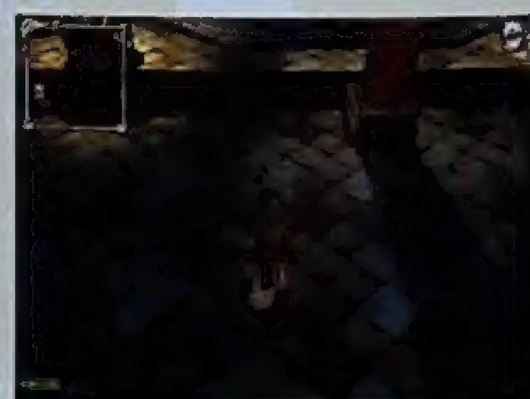
童也无心军职，于是卸甲还乡，到福建兴化府城开设武馆。但是他没有想到，多年前被剿灭的倭寇竟然又在福建沿海死灰复燃。倭患再起使得他不得不重出江湖，调查事情的来龙去脉……

而服部弥香是出身于东瀛忍者名家的女忍者，她的父亲就是声名显赫的忍者首领——服部半藏。父女一起效命于刚刚统一扶桑的幕府将军德川家康。

这远隔万里的异国两人是如何相遇相识的呢？这还要从结束扶桑战国时代的关原之战说起。

全新剧情披露

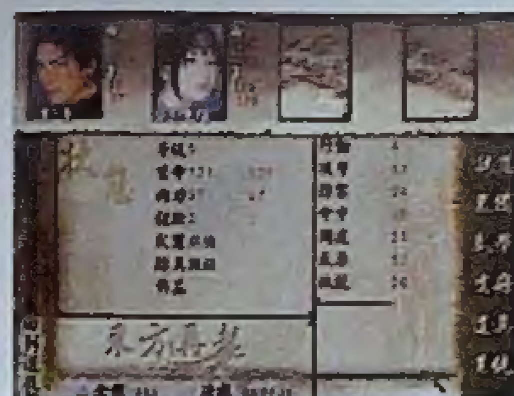
在决定扶桑命运的关原的一战中，德川家康一举击破了丰臣军，获得了全面胜利，统一扶桑。但是，有几个丰臣家的大将在此役后下落不明，既没有战死，也没有俘虏，更没有投降……不久以后，刚



刚就任征夷大将军的德川家康就听到一个可怕的情报 这些人都尚在人世，而且渡海到了明国，企图在那里东山再起。家康为之寝食难安，于是下令忍者首领服部半藏派人前往明国调查。

于是，服部弥香接受父亲的命令，秘密潜入明国，她在林墩发现倭寇聚居的营地，初步证实了家康得到的情报并非谣言。而后，她前往被倭寇劫掠后的牛田镇探询消息，却被同时来此探察的李童误以





为是倭寇余党，一场交手之后，弥香对李童说此事与自己并不相干，而后离开。

不料，弥香在路上遭遇了敌方的风魔忍者的围攻。李童正好从此路过，拔刀相助，救下弥香。弥香感激之余，将自己到明国来的目的告知李童。两人确认了丰臣家的旧部就隐藏在这里，于是赶往兴化府城向地方官府告急。不料昏庸无能的兴化府尹反而以李童虚报匪情为由将其逮捕。等在府衙外的弥香得知李童下狱，潜入监狱，将他救出。

就在两人打算逃离此地时，倭寇已然大举进袭兴化府，城中大乱。两人见光凭一己之力无法与数量众多的敌人抗衡，于是决定"擒贼擒王"，抄小路急袭敌营，只要能斩杀酋首，敌军必定溃散。两人解决了沿路敌人，在林墩敌营杀死倭将大谷刑部吉继。吉继临死前提到一项重大的阴谋，两人这才明白事情不只是单纯的这么简单……

全新人物视角

从以上的介绍中我们可以看到，在这部"外传"中，各位玩家将会从另一个全新角度来体验昱泉版《笑傲江湖》中的事件，从一个



非原著角色的观点来看日月神教与五岳剑派之间的激烈纷争。而故事时间正是穿插在正传的各个时期之中，所以玩家能够充分感觉到是在与正传中的情节互动，甚至欣赏到金庸原著没有写到的另一段精彩故事。同时，正片里所埋下的伏笔，以及许多提点不足的地方也将在"外传"里一一补完。

除了主线剧情外，游戏还穿插了许许多多精彩的支线剧情任务，它们并不是单纯的"给 XXX 送东西"或者"找到 XXX"这么简单，每段的任务都跟故事主体有着极大的关连，如果想全面了解整个外传的来龙去脉，建议还是一一完成的好！

全新存档模式

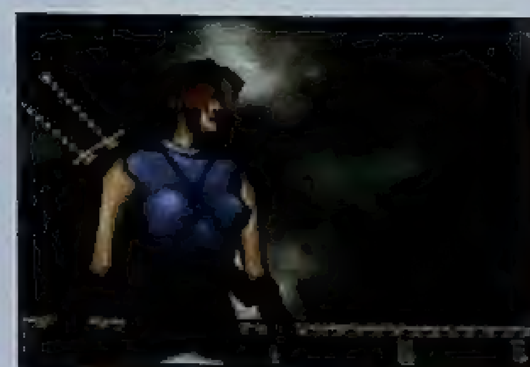
如果你在正传《五岳剑派》已经成功破关，那么恭喜你！只要将破关存盘（如果它还在你的机器里的话）导入《东方再起》，你就能在一开始游戏的时候拥有某些特殊而宝



贵的道具。同时也会发现在《五岳剑派》中所得到的那些看起来没什么用处的道具在这里竟然会"变废为宝"，拥有了意想不到的大好功能。此外，使用破关存盘还可以触发隐藏剧情，修成强大非凡的武功。如果你的机器里同时安装了《东方再起》和《五岳剑派》的话，进《五岳剑派》看看，你还会发现这里居然也增加了不少《东方再起》带来的新场景和 Boss 哦！

在将《东方再起》破关后，再次进入游戏，你就会发现在游戏开始界面的上部便会多出一组"笑网密码"——这可是不可多得的好东东！进入《笑傲江湖网络版》的网页，输入这组密码，你就可以把《东方再起》里弄到的好道具转移到"笑网"中的人物身上了！至于在《东方再起》中由于剧本限制而无法彻底完成的任务，也能在《笑傲江湖网络版》的世界里一一解决哦！

在图象音乐操作等方面，《东方再起》相对于前作的改进不是很大，熟悉《日月神教》和《五岳剑派》的玩家朋友们应该可以很快上手，在此就不多说了。虽然如此，但《东方再起》并非一个简单的"加强版"，它在人物和剧情上的对前作乃至《笑傲江湖》原著的巨大更新，还是值得让我们有所期待的。■



名称	笑傲江湖 II 外传东方再起	类型	角色扮演［RP］	B+
制作	昱泉国际	代理	昱泉国际	
上市	2002.4	版本	中文版	

封面视点 COVER FOCUS

东方再起
笑傲江湖 II 外传

第五届 AIAS 获奖名单公布

2 月 28 日，美国互动艺术科技学会（AIAS）举办了 "第 5 届互动娱乐奖" 颁奖典礼，下为获奖名单。

综合

奖项	获奖作品
年度最佳游戏	Halo: Combat Evolved (XBOX)
美工出色成就奖	ICO (PS2)
动作出色成就奖	Oddworld: Munch's Oddysee (XBOX)
视觉出色成就奖	Halo: Combat Evolved (XBOX)
操作出色成就奖	Grand Theft Auto 3(PS2)
声音设计出色成就奖	合金装备II(PS2)
音乐作曲出色成就奖	Tropico (PC)
游戏设计出色成就奖	Grand Theft Auto 3 (PS2)
角色或剧情出色成就奖	ICO (PS2)

游戏机

奖项	获奖作品
年度最佳电视游戏	Halo: Combat Evolved (XBOX)
电视游戏革新奖	Pikmin (GameCube)
年度最佳动作冒险游戏	Halo: Combat Evolved (XBOX)
年度最佳儿童游戏	马里奥派对III (N64)
年度最佳格斗游戏	死或生III(XBOX)
年度最佳掌上游戏	大战略(GBA)
年度最佳角色扮演游戏	博得之门：黑暗联盟(PS2)
年度最佳赛车游戏	Gran Turismo 3 (PS2)
年度最佳体育游戏	托尼霍克职业滑冰III(PS2)

在线游戏

奖项	获奖作品
年度在线操作奖	重返德军总部
年度海量多人奖	卡米罗特之黑暗时代

电脑游戏

奖项	获奖作品
年度最佳动作冒险游戏	重返德军总部
年度最佳儿童游戏	后院篮球
年度最佳角色扮演游戏	博得之门II巴尔王座
年度最佳模拟游戏	微软飞行模拟 2002
年度最佳体育游戏	FIFA 2002
年度最佳策略游戏	文明III
电脑游戏革新奖	黑与白
年度最佳电脑游戏	黑与白

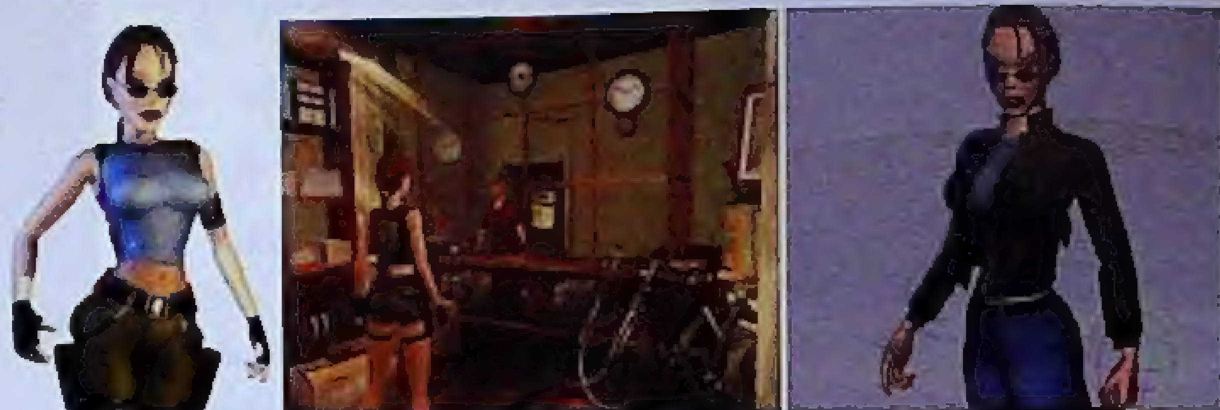
《沙丘》也出网络版啦



著名游戏公司 Cryo Networks 日前表示，他们将把著名电影《沙丘》（DUNE）改编成为网络角色扮演游戏《沙丘时代》（DUNE GENERATIONS），预计于 2002 年年中推出。

上个世纪八十年代，大导演大卫·芬奇执导的电影《沙丘》以其崭新的世界观震撼了整个影坛，并由美国游戏厂商 Westwood 率先把这部电影改编为全世界第一款即时策略游戏，之后其相关产品十多年来历久不衰。如今在改编为网络角色扮演游戏的《沙丘》里，三大家族将为了争夺香料，继续在沙丘上展开连年争战，而玩家们，将努力在游戏中成为终结沙丘战祸的救世主。

劳拉即将再次出击



《古墓丽影》系列一直是动作冒险游戏玩家的最爱，最近由 Core Design 和 Eidos 处又传出了令此类玩家兴奋不已的消息，传说中的《古墓丽影VI》终于浮出水面，并有一些游戏图片公布于世。

据称，《古墓丽影VI》的故事设定在《Tomb Raider: Last Revelation》之后，劳拉在经历了一系列冒险后打算结束探险生涯，但一名叫 Werner Von Croy 的人却说服了她，于是劳拉加入他的冒险团队，前往巴黎寻找 5 幅极为神秘的 14 世纪的油画。到达巴黎后不久，Von Croy 就被谋杀了，而劳拉则被当作杀人嫌疑犯遭到通缉，因此劳拉一方面要努力逃脱警察的追捕，一方面又要与一股以 Eckhardt 为首的黑恶势力作战。

这款游戏将在今年 11 月同时推出 PS2 和 PC 版本。不过另有传闻称，由于《古墓丽影VI》中的游戏系统作了很大改动，因此开发小组不想再继续以 "古墓丽影" 的名字来推出这款游戏，但出于商业上的考虑，Eidos 则坚决表示要维持原来的名称，并强调即使是在标题里加上 "Lara Croft" 的名字也是不够的，新作一定要以 "古墓丽影" 的名义推出。

《魔兽争霸III》将出收藏版



标准版

为纪念《魔兽争霸Ⅲ》这款著名即时策略游戏的推出，暴雪将限量发行一款《魔兽争霸Ⅲ》收藏版。

据悉，这套收藏版的内容将十分丰富，其中包括一本名为《The Art of Warcraft》的画集，里面收集了许多此前从来没有公布过的 "魔兽争霸" 系列的原画；一张官方的《魔兽争霸Ⅲ》动画电影 DVD，里面收录了根据电视的分辨率和音响设备重新加强制作的游戏中的所有动画。暴雪表示，《魔兽争霸Ⅲ》收藏版只会发行一次，以后绝不再版，因此想拥有它的魔兽迷们可要加倍留意了。



收藏版

收藏版将于 2002 年中期《魔兽争霸Ⅲ》发行时同步推出。

韩国三星大举进军游戏界



韩国电子大厂三星集团日前宣布，他们将大举进军游戏界，第一步就是韩国目前备受瞩目的 3D 网络角色扮演游戏《世界末日》（Ragnarok）。这款游戏改编自韩国极受好评的漫画，采用全 3D 地形 +2D 人物形式呈现，具有不输给日本家用游戏机角色扮演游戏的画面表现。

目前这款游戏在韩国会员数超过 120 万，同时在线人数达 35000 名，现正在测试之中，预计今年中旬正式推出。据称台湾地区已有多家游戏公司积极与韩国接触，希望能将此款游戏引进台湾。

XBOX 日本销售状况不佳



XBOX 于 2 月 22 日早 7.00 正式在日本发售。据日本相关媒体透露，在上市后的三天内，首次出货的 25 万台只卖出了 12 万 4 千台，日本许多大型游戏销售商都表示 "进货的 XBOX 只卖出了四成左右，而那五万部半透明的特别版 XBOX 更是问津者极少"，相比 SONY 的 PS2 首次出货 72 万台当日销售一空和任天堂的 NGC 发售 3 天内卖出 30 万台，微软 XBOX 的这一成绩确实叫人汗颜。在这三天内，XBOX 的销量位居家用游戏主机销售亚军，冠军为 PS2，但到第二周（2 月 25 日~3 月 3 日），其销量就被 GBA 超过，仅仅排名第三，对一部刚推出不久的游戏主机而言，这无疑是一个非常差劲的成绩。

雪上加霜的是，近日又有日本玩家反映 XBOX 主机会刮伤盘片，虽然微软表示是因为光盘在高速旋转时可能产生细微摩擦所致，并非 XBOX 硬件设计问题，这些细微刮痕也并不会影响游戏资料读取，但负面影响是显而易见的了，这说明微软的 XBOX 在日本地区已经陷入苦战。

微软否认 "HomeStation" 计划

不久前，业界一直盛传微软正在秘密研制一台结合 XBOX 硬件技术和数字视频、音乐以及网络功能于一身的新型娱乐家用机——HomeStation。自 1 月份这条消息传出后，有关这台神秘主机的报道就从未间断过，去年 11 月，微软执行总裁 Steve Ballmer 还特别召开过一个新闻发布会，向电视游戏厂商表示，希望今后最终完成一个超越 XBOX 的娱乐终端，使之成为最强的游戏主机。

但有消息表明，微软官方已于近日否认了有关这个 HomeStation 家用机的传闻。

《生与死III》令 TECMO 名利双收



TECMO 凭借他们的首款 XBOX 游戏《生或死Ⅲ》已经名利双收，日前不但获评美国 AIAS 学会 "年度最佳格斗游戏"，被 Gamespot、IGN 等知名游戏网站的读者票选为 "年度最佳画面表现" 游戏，更在销量上创造了纪录，在北美已然突破 50 万套，在日本随 XBOX 主机推出也几乎达到首周 10 万套的成绩，预计最终销售成绩将突破全球百万套。

游戏制作人板垣伴信表示，《生或死Ⅲ》是个很成功的作品，它是按照全世界主流玩家的口味开发的，所以能在北美热卖，相信当 XBOX 在日本的普及度足够高时，《生或死Ⅲ》的销售还会大有增长。

世嘉重组旗下子公司

近日，SEGA 在营运策略上做出重大决定，宣布他们旗下负责大型街机游戏业务的子公司 SEGA Amusement 将把原本分布在日本各地的其他四大据点合并，成立一个完全负责大型电玩营运的新公司。这五家子公司是 SEGA 于 2000 年 10 月建立的，原本只是隶属 SEGA 本部的部门，由于当时业绩恶化，迫使 SEGA 让这五个部门独立成公司，同时也为未来分别上市做准备。而近日 SEGA 又将它们整合成一家公司的动机则是为了适应新的市场状况，合并命令的生效日期是今年 4 月 1 日。

此外，针对无线网络部分，SEGA 也成立了 "SEGA Mobile" 部门全盘负责，在大型主题乐园方面则成立了 "施设开发本部"，这一连串的动作显示了 SEGA 积极求变的企图。

山内溥功成身退



据日本每日新闻报道，任天堂 74 岁高龄的社长山内溥将在今年 6 月召开股东大会，届时将宣布自己正式退休。

山内溥表示，早在公司两年前重新恢复活力走上正轨后，他就已经萌生此意，如今公司业务的蓬勃发展更坚定了他的退休计划。尽管到目前为止，山内溥的接班人还尚未公布，但公司今天的发展已经越来越清楚的表明，任天堂将不再是 "一个人" 的公司，而是在整个集团众人领导体制下实施运作的公司，新的社长和新的高层管理人员将属于任天堂，而不是任天堂属于某个人。

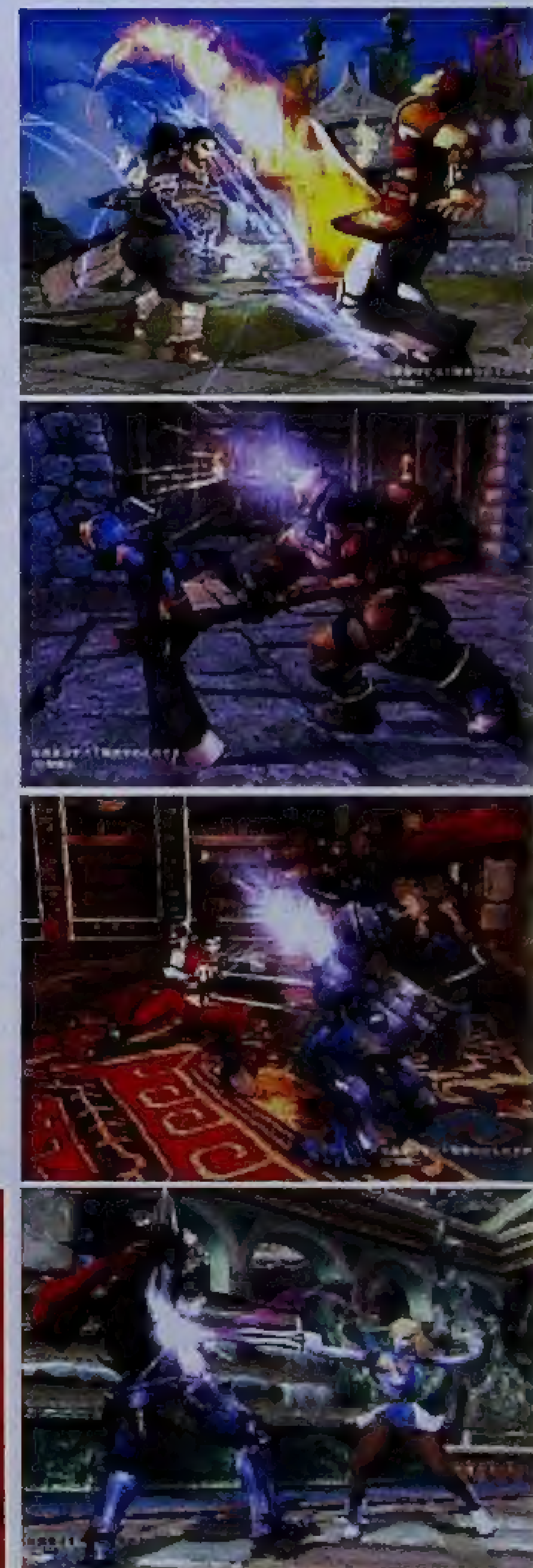
SQUARE 与任天堂再度携手

3 月 3 日出版的《日本经济新闻》报道，SQUARE 与任天堂终于取得了共识，双方将再次携手合作，在 NGC 和 GBA 上推出 "最终幻想" 系列游戏。根据该协议，任天堂将拿出一笔款项用于资助游戏软件的发展，此项基金将拨给 SQUARE 发展任天堂游戏。SQUARE 获得资助后，已决定由 "最终幻想" 系列制作总监 Akitoshi Kawazu 带领一个新的发展团队，在任天堂的主机上重新制作 "最终幻想" 系列游戏。

SQUARE 希望年底能在 NGC 和 GBA 上推出 "最终幻想" 游戏，现已基本证实的是《最终幻想》的 3、5、6 代将移植到 GBA 上，而 7、8、9 代将移植到 NGC 上，除此系列外，目前尚未有其他游戏的移植计划公布。

《剑魂II》出击在即

在今年的大型电玩展 "AOU SHOW 2002" 上，NAMCO 发布了一些备受瞩目的格斗游戏《剑魂Ⅱ》的最新开发情况。据悉，目前游戏开发已经超过 14 个月，参与开发的大约 50 人，大部分是 DC 版《剑魂》的开发成员，目前完成度大约七成。其主要系统还是在纵斩、横斩、8-Way 移动，不过会提供更大的操作自由与战略性；同时加入了 "墙壁" 要素，所以移动时要小心陷入死角，全新开发的 "Motion Friend" 系统，可以让 3D 人物上半身、下半身的资料独立运算，然后再彼此整合，不但人物动作更细腻顺畅，而且也能更自由的使用招式连接，一气呵成地进行攻击；预计登场角色超过 10 位，三成是新角色、七成是旧角色，游戏场景也将达 10 个以上；街机版使用 PS2 互换机板 "System-246" 开发，所以能快速的移植到 PS2，至于 XBOX/NGC 版，则希望能充分发挥硬件机能，进行更高水准的移植。



奥美拿下“魔兽III”

奥美电子(武汉)有限公司近日正式宣布 举世瞩目的即时策略大作《魔兽争霸Ⅲ》(Warcraft 3)已经确定由该公司代理在国内发行,并将于今年暑期正式上市。

今年3月,暴雪在澳大利亚召开了关于《魔兽争霸Ⅲ》的全球市场战略会议,并由此确定了其耗时数年、投入无数人力物力、精心打造的划时代巨作《魔兽争霸Ⅲ》的全球代理厂商,奥美电子有幸中标。

此外,从暴雪主要负责人那里获悉,暴雪已根据Beta版测试报告,对《魔兽争霸Ⅲ》进行了进一步完善,正式版将比测试版更豪华、更完美。值得一提的是,《魔兽争霸Ⅲ》支持全方位的网络对战,更新、更快、更好的“魔兽”战网也即将启动,群“魔”争霸的时代就要来了!


奥美总经理张晓波和《魔兽争霸III》主创Bill roper

《血战奥马哈》广受好评

由天人互动酬拍的游戏电影《血战奥马哈》目前在业内和玩家中得到了广泛好评。据不完全统计,截止到3月6日,新浪、网易、中华网、亚联、游戏基地、硅谷动力等网站的下载量达到了150000次,通过媒体配套光盘赠送的数量合计将近300000,包括电玩GOGOGO、网络前线、游戏东西、中国教育台在内的全国十余个电视节目均播放或即将播放该片及相关访谈,国内的相关娱乐媒体也对此事进行了广泛的报道,尤其是中国电影界的权威媒体《中国电影报》,给予了《血战奥马哈》极高的评价。WWW.RTCWONLINE.COM的站长也给天人互动市场部发来E-Mail,表示对这部电影十分赞赏,并邀请中国玩家到其站点进行《重返德军总部》的对抗。



据天人互动透露,《重返德军总部——血战奥马哈》的续集目前正在筹划之中,新影片将采取新的手法对游戏进行新的诠释,在制作上会弥补前作的不足之处。影片公映日期确定在5月底,详情请留意天人互动官方网站www.biggamer.com。

另据报道,WCG2002年度的比赛项目日前已经确定,《重返德军总部》成为今年WCG的正式比赛项目之一,以13%的得票率在所有参选游戏中名列第二。据悉,目前天人互动已经在北京、河北、浙江、云南开设了服务器,并且山东、河南、天津、广州的服务器也在商谈中,如果大家想一展身手,为国争光的话,那么就请到带有(TR)的服务器中练习吧。

《中关村启示录》卷土重来



据悉,满载着中国IT人创业梦想的游戏——《中关村启示录Ⅱ》——正在珠海火热开发中。中关村这个名字在中国可谓老少皆知,它是中国计算机产业的发源地,被国人视为“中国的硅谷”。金山、联想、方正、新浪等中国著名IT企业的创业神话就在此地不断演绎着。而这次,你也可以在游戏中,体验一把在中关村创业的酸甜苦辣。

浓烈的本土气息是这款游戏的最大特色之一,“讲述村里人自己的故事”是这款游戏在策划之初就特别强调的一点。为了找到村里的感觉,西山居特地聘请了扎根在中关村的一些资深编辑担任特邀策划,中关村里的风景设施、世间万象在游戏里都被淋漓尽致地用图形、对话和事件表达了出来,给玩家的感觉将是漫步在中关村街头那种油然而生的亲切感。

犹如脱胎换骨一般,《中关村启示录Ⅱ》将由上一代的模拟经营模式转变为类似《大富翁》的桌面休闲类型,玩家可只身在商场上厮杀,也可与众多家人好友同台较量。游戏将会突出《大富翁》类游戏特有的互动竞争这一特性,抢地盘、抢人才、抢市场,加上数十种不同功能的道具,尽可能快地提升自己的实力,让对手俯首称臣。和同类产品不同的是,游戏中增加了多种投资渠道、独特的人才系统、恋爱系统以及特殊建筑的设定。

目前,《中关村启示录Ⅱ》正在紧张制作之中,预计今年6月正式上市。

欢乐亿派签下《亚特兰蒂斯III》



日前,北京欢乐亿派科技有限公司已经正式获得了由Cryo制作的“亚特兰蒂斯”系列的最新作品——《亚特兰蒂斯Ⅲ新世界》(Atlantis 3 The New World)的国内代理权。

与前作一样,《亚特兰蒂斯Ⅲ》的故事依然围绕神秘莫测的亚特兰蒂斯大陆展开。不同的是,此次游戏中将出现一位美丽动人的女主角,虽然她是由于一次意外事故而卷入到这次冒险之中的,但随着游戏的深入,她神秘的身份也将逐渐显现出来。在艰险而漫长的冒险之旅中,数十个迷题将充分考验玩家的智慧与毅力。在操作上,开发人员依然保留了备受玩家们好评的“一鼠走天下”的设计,玩家可以充分体会到游戏的轻松与快乐。

据悉。欢乐亿派公司目前正在紧张进行这款游戏的汉化和后期测试工作,其简体中文版本将在5月底与国内玩家见面。

超级玩家上电视 亲手教你玩赛车

近日,专业电视游戏栏目“电玩GOGOGO”采访了超级赛车玩家王博,据称此君总共研究过208个赛车游戏(截止到本文完稿),“驾龄”长达10年。王先生一直是《家用电脑与游戏》的赛车类游戏特约撰稿人,对赛车游戏和赛车运动颇有研究。王博之家与车有不解之缘,妻子石秀珍是职业赛车教练,在北京赛纳威尔卡丁车俱乐部担任技术指导,深谙驾车之道,正所谓有帮夫运;王博其父曾当过司机,爷爷解放前蹬过三轮儿,祖爷爷是车把式,正所谓飙车世家。

拍摄当日,王博在电脑、游戏机、街机和真实赛车场上分别演示了重点驾驶动作,并做了精到细致的讲解。最后,王博以娱动工场出品的赛车游戏《横冲直撞》为例,进行了综合技战术演练。摄制组注意到,此君玩赛车游戏有三大嗜好:从来都用手排档;从来都用低视角;开车从来都用键盘。据其本人所言大概是嫌游戏方向盘阻力太小,而且还没有离合器。看来,喜爱电脑赛车的朋友要想战胜这位专家,今后一定要认真研究他撰写的赛车攻略。



天人互动启用新LOGO



天人互动软件技术有限公司成立已经一年了,作为一个初创的新游戏公司,原有的公司LOGO为其启动和扩大在行业和市场视觉知名度等方面起到了相当重要的作用。为加强和拓展与国内外游戏厂商的合作,进一步实施既定的发展策略,天人互动于3月1日开始正式在产品和对外宣传中起用新的LOGO,新旧LOGO将会有3至6个月的共存期。

新LOGO的设计给人以简洁、明快、大方的感觉,并且极具动感和时代感,鲜明地体现出了游戏娱乐软件行业的特性和科技与时尚性。LOGO将“天人”二字人形化,辅以三维金属质感的图形表现,再加上自上而下由红到蓝背景板块,并向右方渐变为马赛克效果象征所处的产业富有蓬勃的朝气,体现出公司名称“天人”二字的“天人合一”之意。

奥美、百事携手举办电子竞技大赛

近日获悉,由奥美电子(武汉)有限公司特别授权、北京长通联合宽带网络技术有限公司主办、北京百事可乐饮料有限公司独家赞助的“美年达首届中国电子竞技大赛”正在全国范围内火热展开,报名工作已经开始。

目前西南赛区的四川点及华中赛区的湖南点已经比赛完毕,届时将有来自全国的各路高手云集北京,广大游戏迷们将有机会一睹各战队的风采,并在战斗中结交志同道合的朋友。

比赛以战队为报名单位,每支战队限六名队员(五名正选,一名替补)。北京赛区比赛报名时间为2002年3月1日开始,2002年4月15日止。大赛采取现场报名方式,参赛人员可直接到长通宽带公司报名。4月20、21日,5月1、2、3日将进行全国范围内的16强选拔赛,5月4日将在位于西单的“北京首都时代广场”进行前4强的最后决赛。

详情请见www Gtom.com cn。

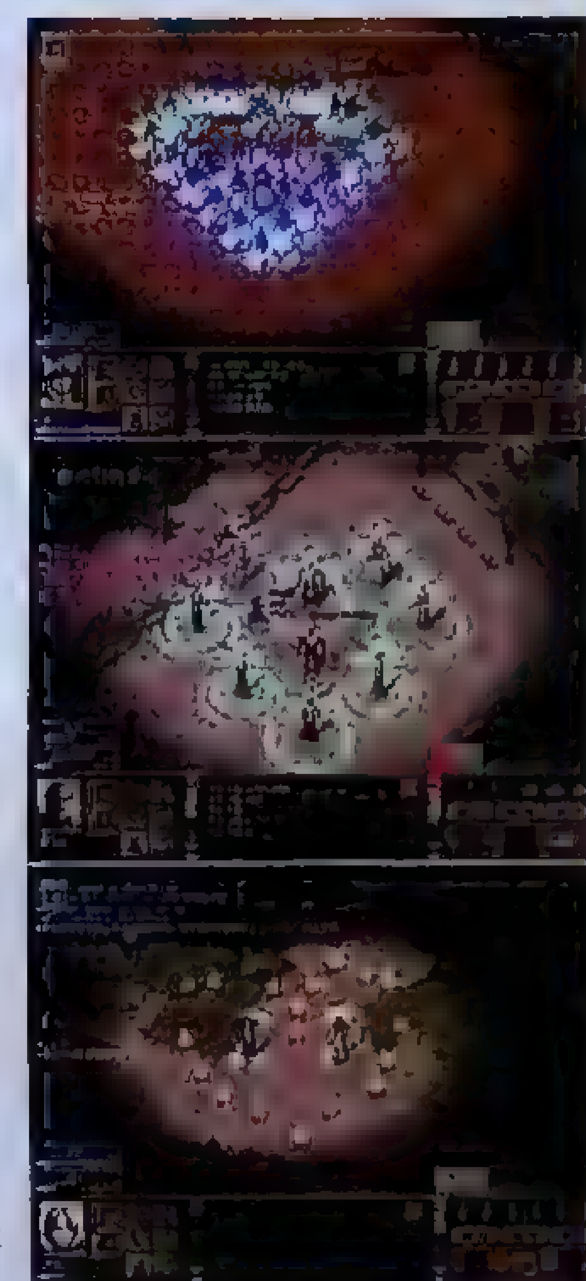
台湾大新与Overworks携手合作

3月11日下午,台湾大新资讯股份有限公司与日本Overworks公司在北京翠宫饭店联合召开新闻发布会,宣布两家公司正式携手合作,进军中国内地。据悉,由Overworks开发的著名的“樱花大战”系列的最新作品《樱花大战Ⅲ》将有望在今年下半年推出简体中文的PC版本。



Overworks成立于2000年4月21日,是日本SEGA的全资子公司,也是著名游戏《樱花大战》系列的制作者。Overworks以研发TV Game及掌上型软件为主,诸如《永恒的阿卡迪雅》及《樱花大战》系列等游戏,至今让人津津乐道,在日本是拥有雄厚实力的研发公司。大新信息创立于1991年,成立之初以技术顾问及销售调制解调器为主,后因为当时因特网的使用并未普及,转型为游戏软件开发公司。自1996年起相继为日本SEGA土星、DC、PS及PS2等游戏主机开发产品,更积极争取国外游戏软件的代理权,亦积极规划开发跨平台引擎和On-line Game,并且是《樱花大战》系列在DC、PS以及PC等各个游戏平台间移植工作的完成者。

《龙族》再次新添服务器



随着《龙族V0 69》的上市、服务器带宽的扩容、客服质量的提高,《龙族》在中国内地众多网络游戏中越发体现出独特的魅力。自上市至今,《龙族》在线人数一直保持着迅速增加的势头,最高在线突破28000人,尤其是春节以来,每天新增注册用户平均3000人,玩家数量呈线性稳定增长,六组服务器在黄金时间均呈现出饱和状态。

为保障出色的游戏品质,给玩家创造舒适的游戏环境,第三波戏谷决定紧急增设《龙族》武汉服务器。目前,武汉服务器已经架设完毕,正处于紧张测试中,所有测试都将在内部完成,服务器上线后即可投入正式运营。《龙族》玩家仍需要开卡、注册才能使用武汉服务器,与另外几组服务器一样,武汉新服务器亦不会与其他服务器进行资料共享。

除此之外,第三波戏谷还于近期举行了“龙族新春酷图Show”活动,以《龙族》截图为主题,参与者可以充分显示《龙族》游戏中酷的主题,并辅以搞笑的组合,活动开展仅数天,便收到上千幅玩家作品,这些作品分体现了《龙族》玩家的独具匠心及《龙族》世界的精彩之处。

《传奇》出传奇 足球“戏”里踢

你知道吗,著名网络游戏《传奇》里竟然可以踢足球啦!这就是由《传奇》运营公司的全体策划人员历时一个多月时间,精心策划而成的“传奇热血足球赛”!据悉,在“传奇”世界中踢球,会与现实世界中大有不同,玩家不但要穿过重重险阻,用纯熟“脚”法将球准确射入球门外,还要在刀光剑影中力求生存,因为在这场“热血足球赛”中,双方队员是可以互相攻击的!

《不灭传说》正式上市

经过两个多月紧锣密鼓的公开测试,100%由国人自行研发的的大型奇幻网络游戏《不灭传说》于2002年3月29日上市。这部游戏以“2001年网络十大写手”之一、《悟空传》的作者——今何在——担纲策划工作,其脚本小说《若星汉天空下》是国内奇幻文学的佼佼者,拥有大批读者群。

针对国内网络游戏服务不尽人意的现状,卓越数码将投入大量人力物力对游戏进行严格、高效、有序、公平的人性化管理,以保证若星汉大陆的祥和宁静。详情请参阅《不灭传说》官方网站http://www bume.com。

职业赛车冠军“驾车”《横冲直撞》

3月10日,娱动工场特派员——王牌——赶赴位于北京郊外群山之中的中国拉力训练基地,向正在紧张备战的全国职业拉力赛总冠军周勇及其队友赠送了娱动工场出品的最新赛车游戏——《横冲直撞》,作为北京海驾车队赛前模拟训练之用。王牌先生还亲自钻入冠军车手的驾驶舱,感受了高速赛车的惊险刺激。王牌一直为职业车手和职业车队提供赛车模拟游戏,职业车手也大都对这些赛车游戏爱不释手。此外,娱动工场还向车队赠送了自家独立研发的《大家来找X2》和《问答也疯狂》等游戏,作为车手课余调剂身心、放松休闲之用。

我们知道自己的方向

——再次审视目标软件的发展历程

春节前的一天，目标软件的李雪梅突然造访编辑部。正巧当时《傲世三国 三分天下》首发不久，闲聊中她的兴奋之情溢于言表。是啊，新产品发布对目标来说是件大事，那天，她



还透露了不少幕后的故事，这不由勾起了我的好奇心。虽然编辑部与目标软件之间常有互访，但却似乎对他们缺乏更深的认识，他们是如何起步的，创业过程中又经历了怎样的艰辛，我们并不了解，也许就是因为太熟悉而忽略了吧？

于是在长长的春节假期过后，记者走访了目标软件，再次与总经理张淳先生一起回顾了目标软件的发展历程。虽然没有发现更多更新鲜的故事，但我能够感觉到，虽经多年历练并小有成绩，但目标的宗旨没变，那就是踏踏实实做精品，目标的精神也没变，那就是满怀激情做游戏……

问·张总您好，目标软件的近况大家都比较清楚了，咱们今天能不能从过去的事情谈起，比如目标软件是如何起步的？好象接触这么多年来，我还从来没有问过这个问题？

答·当然可以啦，目标的前身是一个只有3名程序员的游戏开发小组，当时选的办公地点在珠海，环境很好，但技术人员不好找。于是在1995年，董事会决定将公司搬到北京，正式成立目标软件北京公司。最初的办公地点在清华大学院里的综合楼，是一座二层的小楼，80多平米，上、下两层两个开发组共10人左右，当时的工作是给国外的游戏公司做游戏移植以及委托开发。《铁蹄惊雷》(Hoove Of Thunder）是目标开发的第一款产品，是专为美国MI-CROLEAGUE公司开发的英文版的赛马游戏，一经上市就在权威的游戏媒体《PC Gamer》上获得了82分的高分，从此奠定了目标的精品开发战略。在完成《铁蹄惊雷》后，奥世又为该公司开发了多款运动游戏，包括《运动弹珠台》（Sports Pinball）棒球系列、冰球系列、橄榄球系列和篮球系列。

在这里工作了两年之后，我们已经有了一定的技术储备，有实力开发自有版权的游戏了，公司的第一次扩张就是从这里开始，人数增加到20人，办公地点也选在正规的写字楼——长城电脑大厦，《铁甲风暴》、《恬恬和小旋》秋季版、《有问必答学电脑》等产品都是在那时完成的。其中《铁甲风暴》是在1998年4月推出的，该产品在中国内地和港台引起轰动，受到众多媒体和玩家的广泛赞誉。从那时开始，目标也走出了封闭开发的模式，真正走进了中国软件市场。

接下来我们也曾入住北医大会议中心二层，在那里度过了非常快乐的时光，温馨、宁静，但是太像一个家了。就是在这个家里，《傲世三国》诞生了！世界著名游戏发行公司EIDOS独家买断了这款产品的全球代理权（简体中文版除外），并在2000年的E3大展上正式展出，成为中国游戏的一次突破。2000年12月20日首先在大陆上市发行，并创下了国内销售15万套的佳绩。《傲世三国》在海外多家媒体的评测中获得高分，其中权威游戏杂志PC Gamer评分86分，并被授予“杰出游戏奖”。同时，《傲世三国》更是荣获“所有杯”连邦软件排行榜2000年十佳国产软件奖，成为获奖的唯一一款游戏软件。

我们现在的驻地在比较繁华的中关村地带，在这里，我们又开发了《傲世三国》的续篇《三分天下》，而我们酝酿了近3年的一部宏大的角色扮演游戏《秦殇》也即将完成了，将在今年暑期全球同步上市。

问·目标软件的启动资金来自哪里？什么时候开始自力更生？

答·目标成立的第一笔资金来自私人投资，接下来就是为国外公司开发项目挣的第一笔钱，《铁甲风暴》发售以后目标就已经能够自力更生了，公司的运作资金就来源于每个产品的销售收入，主要销售收入来自国内及海外市场。其实，单纯国内的产品销售有时连开发费用都收不回来，只有走到国际舞台上，用外国人的钱来培养我们民族的游戏软件产业。

问·可以说，目标软件是第一家真正打入国际市场的中国游戏公司，与EIDOS的合作已经证明了你们的实力，那么你们是如何与EIDOS走到一起的呢？

答·与国外公司的合作凭借的是产品的实力以及谈判人员的专业素质。事实上，我们也只是在E3大展与EIDOS初步接触的，然后进一步的谈判是EIDOS公司的相关人员来国内商谈合作的细节，我们也专程去过EIDOS总部。当然，最终吸引他们的还是《傲世三国》的优良品质，而且让他们惊讶的不仅仅是游戏本身，还有在中国这块陌生的土地上居然还有这样一批颇具实力的游戏开发者。

问·在《傲世三国》的研发过程中，EIDOS是否有技术支持和资金投入？

答·EIDOS是一家单纯的代理发行公司，我们之间的合作也是标准的产品的合作，我们负责研发，EIDOS负责除中国内地之外的全球其他地区的代理发行和推广工作。当然，EIDOS有一支经验丰富的监制和测试队伍，《傲世三国》的监制Michael Souto也是《Commandos》系列的监制，他在产品的开发过程中也给了我们很多有价值的建议。

这种基于产品的合作，双方都很愉快。相信今后如果有机会，还会有合作的可能。

问·除EIDOS外，目标是否与其他国外公司有过合作？进展如何？

答·我们的合作伙伴除了EI-DOS之外，还有近来发展很快的Strategy First，他们目前是北美三大发行公司之一。与EIDOS不同的是，他们扎根在北美，在北美的发行能力更强，他们将负责《秦殇》在北美和欧洲的发行。此外，与我们合作的国外公司还有日本的CAPCOM，他们将负责《秦殇》在日本及韩国的发行。

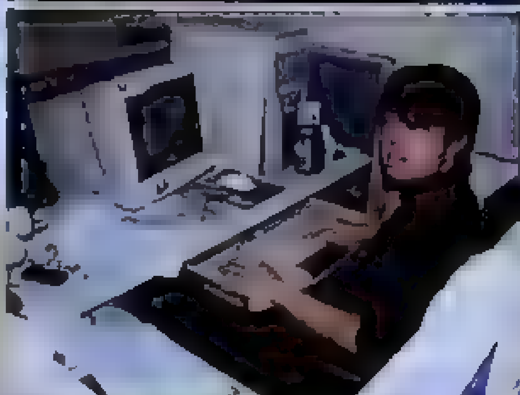
问·与国内的游戏公司有合作吗，在大家的印象里好象目标与国外的厂商合作更多一些？

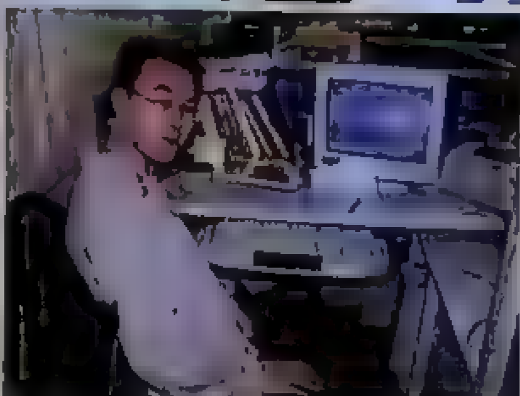
答·连邦软件作为我们《傲世三国》的国内总代理，一直和我们保持着密切的接触，而在大中华地区，颇具实力的第三波公司将代理发行《秦殇》，相信我们的合作也将是成功的。同时，作为本土的开发公司，我们也和国内众多的其他开发代理公司保持着友好的接触。

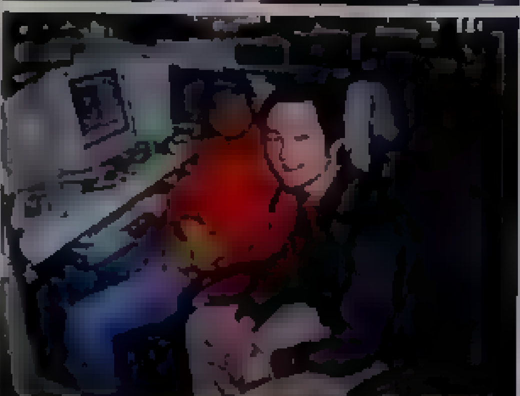
问·在我的印象里，目标软件每一款产品的制作周期都很长，这对任何商业运作都意味着更大的风险，对游戏制作来说就更是如此了，那么你们是如何高效利用有限的资金来进行良性运作的？

答·的确，目标成立以来完成的游戏产品并不多，然而每一款产品都是精心打造，可以说这也形成了目标的产品风格。正是这种较为稳健的产品风格，帮助我们打开了国外的市场，创出了自主开发的游戏产品的新的生存空间。











问·据说目标软件的每一个产品都能够收回投资并有所收益，这对国内游戏厂商来说应该算是奇迹了，你们是如何做到的？

答·其实在国外，游戏产品收回投资并取得收益的比例也不高，唯有真正优秀的产品才能立于不败之地。要做到这一点，我觉得最重要的是加强团队管理，培养核心竞争力。再有就是要慎重发展，不要盲目扩大。软件是精英行业，它所创造的价值和规模没有直接的关系。

问·如有可能，请提供一张目标软件所有重要产品的投资和收益表。

答·实在抱歉，这方面的数据很多属于公司的商业秘密，无法公开。

问·这些年来的人才流动是否很大，目标是如何保持工作人员的稳定和高效的？

答·我们这几年来核心人员的数量是在增加的，流动不大，这也是我们能够建立相对比较稳定技术平台，保证产品质量的根本原因。当然，任何公司都会出现正常的人员流动，这在软件行业也是无可避免的，尤其是前段时间网络热升温的时候，我们的确有些开发人员流向网站。

至于如何保持团结稳定和高效，我想首先是要使员工有成就感，开发出世界级的产品是员工有成就感的关键，也是增长公司凝聚力的保障。另外，以人为本的经营理念也是团队保持稳定的关键。目标是一家很人性的公司，公司的饮料柜长期提供给员工咖啡、果珍、茶等。外地员工需要办暂住证，公司的行政经理在怀孕6个多月的情况下仍然在烈日下为大家排队办理暂住证，其实这在很多公司都是不会出现的。这些事情可能很微不足道，但对于那些家在外地的员工来说，公司确确实实给了他们家的感觉。

问·《傲世三国》是至今为止目标出品的最知名的游戏了，但似乎它在国外的评价更高一些，您有这种感觉吗？为什么会出现这种情况？

答·我们是一家开发公司，宣传推广不是我们的强项。同时我感觉即时策略游戏在国内的玩家群体也不是最多的，也许这就是很多人说我们墙内开花墙外香的原因吧。但是随着公司的发展，我们的产品也将更加多样化，相信随着《秦殇》的上市，我们的玩家群体也会大幅度增加，相信我们产品的优良品质会赢得大家的认可。

问·《秦殇》应该是目标继《傲世三国》之后的又一部大制作了，好象是个动作角色扮演游戏吧，类似diablo，请介绍一下这方面的情况？

答·《秦殇》的故事发生在秦末乱世。作为中国历史上第一个封建王朝，它以残暴统治和万里长城、兵马俑等人文奇迹闻名于世。《秦殇》正是以这种雄奇宏大的历史背景为依托，展开了一段史诗般的东方王子复仇记。



《秦殇》的游戏系统和Diablo有很大不同，支持多人组队，两百多种敌我技能，造就了丰富的战术组合。超过五百件各式装备，随意搭配，人物形象随装备不同立刻改变。场景环境非常丰富，仅仅是场景中参与战斗的动物就有狼、虎、熊、野猪、山魈、虎蛟等等。游戏更重视故事情节，于细微之处见真情，游戏中着力描绘了暴政下百姓的悲惨生活，力图表现出一个真实的秦末乱世。

另外，《秦殇》既有依托于丰富剧情故事背景的单人游戏，而且在游戏发行上市之后，我们还会建立自己的战网服务器，为玩家提供免费的在线游戏服务，此外游戏也支持局域网连线，玩家可以在家中、网吧等地进行组队作战，夺宝争雄。

目前这个游戏已经进入全面测试阶段，大概在今年6月份就能与广大玩家见面。

问·《秦殇》的开发制作是否有外资和技术介入？

答·像《傲世三国》一样，《秦殇》也是一个完全独立自主开发的产品。没有任何外资和技术介入，所有的引擎、设计、美工工作都是我们自己独立完成的。

问·回过头来看目标软件这些年的重要作品，从《铁甲风暴》到《傲世三国》再到《秦殇》，似乎模仿的痕迹很重，国内玩家可能都有这种看法吧？您怎么看？

答·我不同意这种说法，采用同样的游戏类型并不等同于模仿，同样是即时策略产品，《铁甲风暴》的拼装系统、《傲世三国》的多层地图、职业转换系统都是当时独一无二的设计。如果说这是模仿，那么绝大多数的产品就都是在模仿了。评价一个产品的好坏，关键是是否能给玩家带来快乐。我始终觉得游戏性是第一位的，为创新而创新不是一种成熟的表现。

问·除《秦殇》外，目标软件目前还有哪些项目在进行之中？

答·目前同时在进行的项目除了《秦殇》外，《傲世三国Ⅱ》也在紧张制作当中，应该可以在今年的E3大展前完成第一版Demo。另外，我们还有一款角色扮演产品刚刚立项，正在策划阶段，估计明年年底可以完成。

问·一般玩家都认为目标是一家纯粹的游戏公司，但据说你们也在开发教育软件，是真的吗？

答·的确，目标有一个单独的应用软件开发部门，但目标的主要发展方向仍然是游戏，其他应用软件开发需要依照市场情况的发展而定。

问·听说很多教育软件产品早已做完，但一直没有正式发布，这是为什么？

答·没有很多，只有一款产品还没有发布，我们正在期待合适的市场时机。

问·不久前，一些知名的台湾游戏厂商纷纷宣布退出单机版游戏市场，您怎么看这个问题？目标软件未来是否也会走上网络化的道路？

答·一般公司的产品策略和市场环境是紧密相连的，一段时间以来，受网络游戏的冲击，台湾的单机游戏市场的确有下降趋势，游戏厂商改变策略是可以理解的，但这并不会影响目标的产品策略和发展方向，因为我们的市场主要是在中国内地和欧美，而广阔的内地市场正处于上升期，欧美对单机版游戏仍然有很高的需求，所以短期内目标不会放弃单机版游戏的开发。同时，我们也会在所有产品中加入网络属性，充分利用网络来丰富我们游戏的游戏性。我们暑期即将上市的《秦殇》就将向玩家提供免费的网络服务，只要是正版用户就能登陆《秦殇》战网感受秦风殇韵。

再一次审视目标软件的发展历程，我发现最后的结论与从前心目中的目标软件还是十分的吻合，这仍是一个踏踏实实，团结协作，而又目标明确的集体。他们知道自己应该做什么，他们仍然是那些因爱游戏而做游戏的游戏人，而非真正意义上急功近利的商人，这恰恰是他们今天成功的关键，因为他们抓住了商业发展的本质，那就是产品和服务的质量！■

（图文/本刊记者）

电娱实况 ENTERTAINMENT NEWS

我和春天有个约会

——一个中国游戏人亲历的Milia大展

每年2月的时候，法国地中海海滨小城康城就会热闹几天。提起康城，我们熟知的可能是著名的康城影展，但在数字娱乐产业，康城的知名度来自每年2月的Milia大展。Milia原本是欧洲最大的多媒体产品展览会，由于数字娱乐业的繁荣，近几年渐渐引进了电子游戏厂商参展，结果现在一提起Milia，业内都把它看成了电子游戏大展。

和E3大展不同，E3作为业内最高规格的大展，更像是一场八仙过海、各显神通的厂商大"秀"展，为烘托人气，不但票价便宜，对所有人开放，而且场内音响喧天，震耳欲聋，大投影屏幕和劲歌狂舞比比皆是，加上到处人山人海，直到把每个参观者搞到眼花缭乱，神经衰弱为止，而这一切在Milia都是不允许的！Milia是一个只对厂商和出版商开放的展会，标榜的是"企业商机的盛会"，不但场内"人烟稀少"，每个人都风度翩翩，而且厂家把音响开得太大声都不允许，简直就有要把人闷死的企图！就像法国人高傲的性格一样，什么事情放到法国来搞就会是慢吞吞的……

欢乐亿派的中国式招贴成了展会热点

天才大棚

游戏开发者村

但沉闷并不表示无聊，对我这样的游戏人来讲，Milia的价值丝毫不低于E3。由于不需要分心去作秀，所以大家作为同行，可以安静地坐下来，集中精神探讨一些实际的问题，交换对产品的看法，富有效率地谈判，以及实实在在地预测一下产业的走向。

本次Milia和以往的结构一样，分两个大区，一区是多媒体展区，二区是互动娱乐展区。在我看来，二区显然要热闹一些。由于"911"之后世界经济发展放缓，今年的参展商和参观者的数量显然大不如去年，一些大厂缺席，而且没有很多的新产品、新概念，所以也就缺乏热点。

我们欢乐亿派公司作为中国内地唯一的参展商独立出现在了二区的展场中，这也是中国内地第一次有游戏公司参加Milia大展。有趣的是，由于台湾经济剧烈衰退，此次大展台湾游戏公司全部缺席，亚洲只有韩国的游戏公司仍然如约入场，所以欢乐亿派竟然成了华人地区唯一的参展代表，吸引了许多关注亚洲的眼球的格外关照。在我们这次带来参展产品中，国内玩家们更熟悉一点的可能就是主视角射击游戏《大秦悍将》了。说来也巧，我们的展位正好在大家吃午餐的餐吧前，再加上三个抢眼的易拉宝招贴，这个尚未完成的产品一出现在展场，立即带来小小的轰动。许多人吃完汉堡后，忍不住走过来玩两下，整个展场很快传遍了这样一条消息："场里有一个来自北京的PC游戏，值得一看！"令我感到欣慰的是，许多参观者都对《大秦悍将》的Demo版产生了浓厚的兴趣，还有些朋友甚至提出要买亿派这三个大招贴，我仔细一打听，才知道原来欧洲现在流行中国热，任何东西只要写上几个汉字总是很提气，我恨不得立刻和大展组委会联系，在展场里开个字画摊，当场给老外们挥毫售字！

由于Milia在欧洲举行，欧洲的厂商对参展相对积极，所以从整个大展可以充分看出欧洲目前在互动电子方面的进展和趋势。坦率地讲，欧洲在信息化建设方面已经明显领先美国，这个结论虽然有点惊世骇俗，但显然被业内所认同，比如从触摸屏、IC卡、宽带、数字无线等等，欧洲都至少领先2年，而在北欧，象数字家电、智能住宅、无线通讯方面领先美国的距离就不是一点半点，而是至少有3年的时间了。

在展会上我有一个很强烈的感受，在现有设施上发展起来的互动电视节目在欧洲已经相当发达，甚至构成了此次大展最主要的部分。用户可以通过电视联机打电玩，定制节目，甚至还可以定餐，整个欧洲已经被一张巨大的互动电视网络覆盖起来了。这一点令人有些不解，因为一般会认为首先做到这一点的应该是电信网，或者是互联网，但在欧洲，电视网先做到了这一点。展商的回答很简单："互联网对用户有障碍（得会用电脑），而电话没图像，但大家都会用电视！"就这么简单？就这么简单！互动电视的繁荣带来的是内容提供商和服务提供商的繁荣，前来淘金的小公司络绎不绝，新点子也层出不穷，甚至电信网也不得不向电视网大送秋波。展会上有个很精彩的搏击游戏，就是两个人通过电话机的键盘玩的，很酷吧？

XBOX的热潮看样子已经席卷了整个游戏界，游戏机的风头完全盖过了电脑游戏，本次展场里的许多新游戏不是PS2的就是XBOX的。不过在我来看，比起DC和PS2等久经考验的平台来，XBOX上推出的游戏未免显得太嫩太糙了一些。就拿格斗游戏来说，我看见的一部（名字忘记了），人物有24个，可每个人物动作简单到让人怀疑这是一部尚未完成的作品，较之《生与死》，水平不在一个数量级上。看来，XBOX要想真正站稳脚跟，还有一段路要走。

韩国政府对游戏产业的支持到了令人感动的程度。韩国政府在1999年专门成立了一个叫"政府五年计划"的机构，听着是不是像一个搞原子弹或航天飞机的秘密机构？其实这是一个专门扶持游戏软件的机构。该机构为韩国游戏公司创造了大量接触世界先进公司和最新资讯的机会。所以，这两年韩国游戏突飞猛进，各种大展一个不落，由政府带队，大小媒体跟了一群。在这样的支持下，韩国游戏迅速打进世界市场，给韩国软件产业进入世界撕开了一个突破的口子。本次大展，韩国有十余家公司参展，而且个个趾高气昂。相比之下，我们这些来自中国的客人，只有唉声叹气，徒慕人家命好的份了。

这也使我们深思，同样是传统思想和儒家思想统治的国家和民族，而且还是一衣带水的邻邦，为什么人家的思想进步神速，产业日进千里，而我们却至今还在讨论游戏是不是"电子海洛因"呢？

Milia大展的另一个特色就是充分照顾财力有限的小型游戏制作公司。为让大家都有露脸的机会，大展有一个专门的蓝色的Game developer Village（游戏开发者村），每个小公司一家一张桌子，一台电脑，一块蓝色的标志牌，全是统一配置，于是观众和厂家紧紧地挤在一起，交头接耳，唧唧喳喳，从远处看过来，还挺壮观的。无疑，对那些只有四、五个人的小工作室来说，这是一个难得的展示自己的机会。

如果一个小公司连产品都没有怎么办？没问题，紧挨着Game Developer Village的是New Talent Pavillon（天才大棚），这个区的参展单位毛色就杂了，不管你是谁，就算你只有一个你自鸣得意的主意，也可以在这里租一个小天地，自我展示一下。不过，直到最后我也没有能搞清这里的某些人到底在推销什么！

讲到"游戏开发者村"，我还要补充一点。其实，这个地方展出的游戏基本上都是尚未完成的。那些三、四个人的小公司，利用仅有的一点资金，把自己的设计做成了刚刚能看的产品，然后拿到这里给大家看，只要有一家大公司看中了，就会给他们钱，然后把产品做完。所以，在这样良好的产业环境下，每年都能够造就出来一些明星游戏公司。

不过，Milia大展走到今天，也渐渐开始遭遇困惑和危机。作为全世界数字工业的几个著名大展之一，Milia必须告诉世人自己是什么？作为专业的游戏大展，它不如E3权威，不如ECTS专业；作为内容商的盛会，它的门槛太高，票价太贵。也许某一天醒来，Milia会发现自己又变回成一个纯粹的多媒体大展。在这个十倍速发展的时代，谁说得准呢？

（图文/北京欢乐亿派科技有限公司总经理 王彤彦）

数字生活

>>>游戏中的英雄情结

在这个平凡的世界上，一个人一旦被冠以"英雄"的称号，就会变得与众不同，受世人敬仰，万众瞩目。因此，几乎所有人都想当英雄，然而，要成为真正的英雄可不那么容易。

电脑游戏经历了一个令人眼花缭乱的发展历程 要素不断丰富、类型不断拓展、技术表现手法不断更新。然而，英雄主题却始终恒盛不衰，让玩家在一次次虚拟体验中感受其无与伦比的魅力。游戏以它震撼人心的声光效果和新颖多变的交互式表现手法，向玩家们诠释着一个又一个英雄的故事，塑造出一个个鲜活的英雄形象，让原本略显抽象而又似乎在现实生活中可望而不可及的英雄概念逐渐深入人心，成为玩家精神家园中的一片绿洲。那么，究竟是什么使得英雄主题在游戏人一代又一代的薪火相传中历久弥新呢？又是什么力量使得英雄情结成为萦绕于玩家心中不愿割舍的珍贵情感呢？

RPG：角色扮演游戏

基于RPG与经典文学之间极为深厚的渊源，由它来表现萦绕于主人公心头的英雄情结是再顺理成章不过了。无论是西方剑与魔法的中世纪幻想RPG，还是东方刀光剑影式的武侠RPG，几乎无不与英雄情结有着千丝万缕的联系，例如堪称传世之作的《魔法门》系列，从1986年诞生至今，仍热销不衰。

这个系列的一个重要特点就是它的世界观与其操作系统一样保持高度的延续性和一致性，游戏总能通过各种手段赋予玩家强烈的使命感，激发他们去挑战邪恶势力。而妖魔的丰富种类与特色也是该系列一大特点，其根本目的就是唤起玩家的英雄情结。

而另一个著名系列《暗黑破坏神》，则显得更灵活一些，在《暗黑破坏神Ⅱ》中，制作者已将塑造主人公性格的任务交给玩家，是正是邪尊听悉便。不过，游戏的主旋律还是主人公在冒险过程中不断与邪恶作战，为民除暴安良，最终完成自己的修炼。

AVG：冒险游戏

说到冒险类游戏，就不得不提到近几年风靡游戏界的《古墓丽影》。相比于某些意韵深远的RPG而言，《古墓丽影》的立意不算太高，情节也谈不上抽丝剥茧、生动曲折，一些玩家曾经断言，它红不过第二代。可结果大大出乎人们的预料，《古墓丽影》系列不仅一直出到了第四代，还出了《古墓丽影历代记》，而且还在电影界"潇洒走一回"。与之类似，日本的《生化危机》系列也是如此，不过就是对付一个又一个令人恶心的丧尸而已，竟然也成为史上最畅销的作品之一。再近一点的，如《恐龙危机Ⅱ》，虽然并不脱传统动作AVG的窠臼，而且没有什么突破和创意，但同样是叫好又叫座。

RTS：即时策略游戏

相比其他游戏类型，RTS则往往显得比较"中立"，这主要是因为在游戏中，玩家并不仅仅局限于一方，而是既可扮演正面角色，也可过一把当恶魔的瘾。而且，在这类游戏中，正义和邪恶往往很难分得清楚。如《星际争霸》、《地球时代》等RTS作品中，玩家的英雄情结早已不是体现在所谓正、邪的较量之上了，玩家选择哪一方，哪一方就是正义之师。所谓"胜者王侯败者贼"，能取得最终胜利的就是英雄。RTS中的英雄所表现的，完全是基于宏观层面的、超乎个人的"大英雄主义"。相比之下，RTS虽然没有RPG、AVG等游戏那样紧张、刺激的情节，但却能带给玩家更强烈的"英雄感"和"成就感"。

FPS：第一人称射击游戏

从本质上说，FPS是建立在暴力基础上的，它所宣扬的也是一种"暴力美学"。其实，FPS同样热衷于标榜英雄主题，同样可以将一个正义战胜邪恶的故事表现得淋漓尽致，然而在FPS中，那些英雄以暴制暴式的处理手法在某种程度上却不能说不是对"英雄"这个概念的误导。当然，许多FPS的制作者正在小心翼翼地尽量使自己朝着能被公众认可的方向靠拢。例如，被不少媒体称为当今最佳多人游戏的《半条命 反恐精英》就将背景设定为反恐怖部队的行动，通过逼真地再现特种部队队员所执行的任务来吸引玩家，比之一些以血腥为卖点的FPS显然更具有亲和力。再例如著名的《杀出重围》(Deus Ex)，塑造了一个未来英雄的形象。主角作为一名调查阴谋的特工人员，不仅要与腐朽堕落的社会以及强大的恐怖组织"NSF"作斗争，更要与"邪恶"之外的"伪正义"巧妙周旋，找出反恐怖机构UNATCO中隐藏的败类。游戏虽然有着优异的技术效果，表现方式也完全是好莱坞大片式的，但玩家的英雄情结却无疑才是这款游戏能够迅速占领市场的主因。

谁是英雄？是笑傲江湖的侠者？还是睥睨天下的武林盟主？英雄这个概念是很模糊的。对大多数人来说，英雄只是一个难以实现的梦想，于是，人们便想到借助游戏来找英雄的感觉，这就是难以胜数的游戏"英雄"不断出现的原因。

>>>恋爱游戏系列

《爱的记忆——我心目中的名字》

最近，韩国发布了一款最新恋爱游戏《爱的记忆——我心目中的名字》，这款游戏给了玩家极大的发挥空间，女主角的性格、脾气都是随玩家的表现来决定，几乎每一次开始都会有不同的发现，各位玩家要施展浑身解数，才能赢得佳人的芳心。精美的制作，细腻的人物设计，多种多样的结局，不同的进行方式，以及多达34首优美动听的乐曲。对于喜爱养成游戏的玩家来说，《爱的记忆——我心目中的名字》肯定是绝佳的选择。

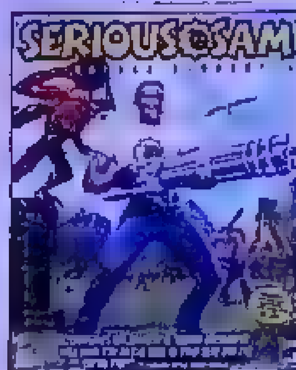
《心跳回忆——表白你的心》

《心跳回忆》系列作为恋爱游戏的大作，在大家心目中的地位相当之高，虽然在国内已经推出了很长时间，但是仍然有不少少男少女对其系列产品爱不释手。而《心跳回忆——表白你的心》是"心跳"家族的又一个令人心跳的恋爱故事。这是一个发生在以日本濑户内海旁的光辉高中为背景的爱情游戏。在梦幻般的纯真校园生活中，流传着一个美丽的传奇故事，在毕业的那一天，如果女孩在传说的树下，向她所心仪的男孩子倾吐爱慕之情，他们就会终生为幸福快乐所环绕。但是得到幸福可不是那么简单的！玩家必须把握仅有的几次机会，对自己喜欢的女孩说出自己的想法。游戏采用了在日本流行的"Q"模式，在随机出现的突发事件中，玩家必须根据情况作出选择，而不同的选择将会引发不同的剧情。

《骚动的心》

主人公在一所高中上学，离毕业还有两个星期，在这期间，主人公不仅要通过在游戏中培养的各项数值决定自己未来的发展方向，还要与各个登场的人物展开不同的爱情故事，在毕业前完成自己的学业并为这两个星期来的恋爱故事画上完美的句号，怎么样才能做到最好呢？自己的命运只能由自己掌握。与以往恋爱游戏所不同的是，在这款游戏里，除了可以选择男主角外，玩家还可以选择女主角，女玩家也可以加入到恋爱养成游戏中来，追求自己心仪的男生。游戏中500多种故事情节，7个女主角、5个男主角，丰富的人物角色，形象各异，性格迥然不同，相信能给玩家带来极大的乐趣。■

国内上市星运表

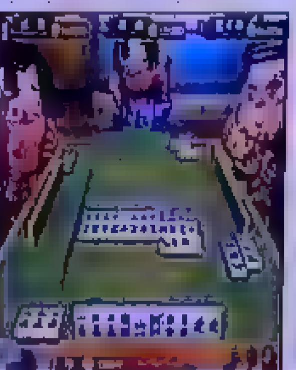


另类暴力奖

- 名称 英雄萨姆 II
- 出品 新天地
- 类型 FPS
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2002/4
- 价格 待定

不久的未来，人类遭遇不明星系恶魔的挑战。这些具人形的恶魔貌似地球上传说中的不死[illegible]，它们以杀戮人类为乐趣。幸好人类获得了天狼星文明遗留下来的神秘抗衡武器——"时锁"，它会赋予萨姆特别的能力：穿越时空回到古埃及去剿杀大魔头。

《英雄萨姆II》是一个快节奏的第一人称射击游戏，而风格另类幽默，不以恐怖和血腥为诉求，但绝对能让你爽爆。在这款续作中，增加了7种新的敌人、3种新武器和12个精彩的单人关卡，玩家将穿梭于各种奇异的世界之中。改良过的引擎将让游戏贴图数目增加，因此人物造型和场景设计更加细致，游戏运行也更加流畅。



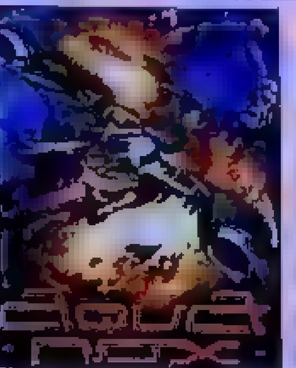
绝对休闲奖

- 名称 声控麻将王
- 出品 光谱博硕
- 类型 PUZ
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/2/25
- 价格 ¥48

麻将是游戏中的经典题材，长盛不衰，因为它有着十分广泛的群众基础。以开发麻将游戏见长的光谱博硕在这方面更是花样繁出。又一款《声控麻将王》出世了。这款游戏使用智慧型语音系统，说碰就碰，喊吃就吃，想出三筒就喊三筒，说打两万就叫两万，而且随游戏还送麦克风。麻将打到这份上也真是够休闲了！

当然，无论是新手还是老将，《声控麻将王》都会给玩家充分的选择余地，"猪头麻将馆"、"练习麻将馆"、"市民麻将馆"、"[illegible]麻将馆"及"高手麻将馆"等五间条件不同、风格迥异的麻将馆分别适合不同水平的玩家。

这款游戏人物造型生动有趣，配色清爽鲜明，很是赏心悦目。呵呵，国粹的好处就是——闲了累了都可以玩！



绚丽多姿奖

- 名称 未来水世界
- 出品 怡采科技
- 类型 FPS
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/4
- 价格 ¥47

别误会，这款游戏跟凯文·科斯特纳的电影没有任何关系，不过故事发生的场景倒是差不多，都是"未来"的"水世界"嘛！

这款游戏延续前作模拟游戏《阿基米德王朝》的故事，玩家将重返阿基米德王朝时的水下世界。但《未来水世界》是一个街机形式的动作游戏，并支持网络连线对战。这款游戏是首批支持Geforce 3显卡的游戏之一，其精美的画面在权威网站GAMESPOT上获得[illegible].0分的评价。在游戏中各种不同的3D地形呈现在玩家面前，除了巨大的古生物外，玩家还要遭遇古代有精神能力的陌生人、反叛的战士、巨大的乌贼和数种其他的海中生物等等。不过，由于是在水下的世界作战，感觉上似乎节奏较慢，但是倒也真实。如果你有耐心，这应该是一个好玩和耐玩的游戏。



英雄无敌奖

- 名称 英雄无敌IV
- 出品 第三波
- 类型 ST
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2002/4
- 价格 待定

从3DO已经公布的资料来看，最大的变化可能就是它的画面已经全面3D化了。此外，《英雄无敌IV》在画面精细程度上也有提高，画风秉承传统，明亮而且鲜艳，并支持多种分辨率，玩家可自由选择。

值得注意的是，此次《英雄无敌IV》将由第三波引进国内，而不是上海育碧。据说《魔法门IX》也已被第三波拿下了。总之，第三波今年会有一系列大的动作。这也许和不久前第三波宣布在台湾退出单机游戏市场有关，目前他们的发展重心已经倾向内地，当然不能再像从前那样"漫不经心"了，[illegible]就成了重中之重。面对竞争，据说第三波已经做好了充分的准备，《英雄无敌IV》应该只是个开始！

育碧软件

Tel 021-58788969-241 E-Mail help@ubisoft com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
冠军拉力赛 2002	Monto Cristo	RAC	英文	1	2002/3	48
过山车大亨之极限翻转	Infograme	SI	中文	2	2002/4	48
征服 前线战争	Ubi Soft	RTS	中文	1	2002/4	48
可于 雄霸天下	Ubi Soft	SLG	中文	1	2002/4	48
魔域帝国	Ubi Soft	RTS	中文	1	2002/4	48
呼啸战神 II	Ubi Soft	SLG	英文	1	2002/4	48
洛克人危机 II	Capcom	ACT	英文	1	2002/4	48
百战天虫 III 之立体大作战	Ubi Soft	SLG	英文	1	2002/4	48
生化危机外传之枪下游魂	Capcom	ACT	中文	1	2002/5	48
新世界足球经理 2002	Empire	SLG	中文	1	2002/5	48
宠物情缘之我爱狗狗	Ubi Soft	TAB	中文	1	2002/5	25
猎杀潜航 II	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/5	48

电子艺界

Tel 010-68492168 E-Mail:eachina@ea.com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
命令与征服·叛逆者	WestWood	FPS	英文	1	2002/3	待定
全球行动	Barking Dog	FPS	英文	1	2002/3	待定
2002 FIFA World Cup	EA Sports	SP	英文	1	2002/4	待定
模拟人生 我在休假	Maxis	SI	中文	1	2002/4	待定
公元 1503	SunFlower	ST	中文	1	2002/6	待定

天人互动

Tel 010-84975388-167 E-Mail support@biggamer com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
魔法师传奇 II 魔法艺术	Charybdis	RTS	中文	1	2002/3	49
心动情缘	Gamania	ST	中文	1	2002/4	39
终极刺客 II 沉默杀手	IO Interactive	ACT	英文	1	2002/4/10	49
梦幻之星	SEGA	OG	中文	待定	2002/4	待定

奥美电子

Tel 010-82657905 E-Mail aec@aomeisoft com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
勇士之王	Sierra	3D-RTS	英文	2	2002/3	98
网球精英	Microids	SI	英文	待定	2002/3	待定
圣殿守护者	Paradox	RP	英文	待定	2002/4	68
独立战争 II 危机边缘	Infogrames	FPS	英文	2	2002/4	68

新天地

Tel 010-62862042 E-Mail support@suntendygame com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
英雄本色 功夫加强版	Take 2	ACT	英文	2	2002/3	48
新毁灭公爵	GOD	FPS	英文	1	2002/4	待定
英雄萨姆 II	Take 2	FPS	待定	1	2002/4	待定
夏色恋物语	游戏橘子	ST	中文	1	2002/4	待定
双星物语	Falcom	ACT/RP	中文	待定	2002/5/1	待定
盟军敢死队 II 豪华版	Eidos	RTS	中文	待定	2002/5	待定

北京华义

Tel 010-84542288 E-Mail service@waei com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
重生 时空战场	Moya	OG	中文	1	2002/4/1	29
策马入林	四川华义	RP	中文	待定	2002/6/5	待定

智冠科技

Tel 010-62983157 E-Mail:gaoysu@soft-world com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
第七封印	智冠	RP	中文	待定	2002/4	待定
月影传说	智冠	RP	中文	待定	2002/4	待定
巴冷公主	荣钦	RP	中文	待定	2002/4	待定
谜之宠物	猛玛	ST	中文	待定	2002/5	待定
天龙八部	智冠	RP	中文	待定	2002/5	待定
第一次亲密接触	皇统	RP	中文	待定	2002/5	待定

国内上市星运表

第三波

Tel 010-88018833 E-Mail acertwp@public east cn net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
巨人	Interplay	ACT	英文	2	2002/3/15	19
ZAX 异形猎人	Jowood	ACT	中文	1	2002/3/20	38
冰风谷 寒冬之心	Interplay	RP	中文	1	2002/3/22	38
英雄无敌IV	3DO	ST	英文	1	2002/4	48
魔法门IX	3DO	RP	英文	2	2002/4	48
秦殇	目标软件	A-RP	中文	待定	2002/6	待定
博德之门 II 巴尔王座	Interplay	RP	中文	1	2002/7	待定

娱动工场

Tel 010-88111688 E-Mail.support@xgameworks.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
横冲直撞	Infogrames	AD/RAC	英文	1	2002/3	39
机神终结者	Infogrames	AC	英文	1	2002/3	39
兔宝宝时空历险	Infogrames	AD	英文	1	2002/3	39
鬼神之门	娱动工场	RP	中文	1	2002/3	39
问答也疯狂 II	娱动工场	TAB	中文	1	2002/3	29
皇家纹章	娱动工场	ST	中文	1	2002/4	29
三国大决战	娱动工场	AC	中文	1	2002/5	29
真封神演义	娱动工场	AC	中文	1	2002/6	29
动物世界	娱动工场	OG	中文	1	2002/8	19
梦幻在线	娱动工场	OG	中文	1	2002 年底	待定

寰宇之星

Tel 暂未开通 E-Mail kefu@unistar net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
网络三国牌	大宇软星	PUZ	中文	1	2002/4	待定
圣女之歌	风雷时代	RP	中文	6	2002/4	待定
超级斗球王	弘煜科技	PUZ	中文	1	2002/4	待定
汉朝与罗马	大宇软星	RTS	中文	2	2002/5	待定
[illegible]	奥汀科技	SL	中文	2	2002/5	待定
大富翁VI	大宇软星	PUZ	中文	2	2002/6	待定

怡采科技

Tel.010-82650010 E-Mail caile@echoicetech com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
猪兔大战	Fishtank	RTS	中文	2	2002/2/25	37
未来水世界	Fishtank	FPS	中英	1	2002/3/25	47

欢乐艺派

Tel.010-62658399 E-Mail.bw@epiegame com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
末日星河	Lemon	RTS	中文	1	2002/2	49
大漠悍将[暂定]	欢乐亿派	FPS	中文	2[暂定]	2002/6	待定

昱泉国际

Tel 021-34060686 E-Mail xajh@interserv com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
笑傲江湖外传	昱泉国际	RP	中文	2	2002/4	待定
笑网资料片	昱泉国际	OG	中文	1	2002/4	待定
小李飞刀	昱泉国际	RP	中文	4	2002/5	69
郑问之三国志	Game Arts	SL	中文	待定	2002/6	待定

晶合互动

Tel.010-88118588-5000 E-Mail 不详

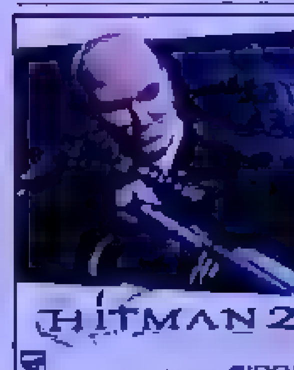
游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
夜之石	New Horizon	RP	英文	1	2002/4	38

卓越数码

TEL 0769-7793551 E-Mail info@altimate com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
不灭传说	卓越数码	OG	中文	1	2002/03/29	10

注:《国内上市星运表》中刊出的上市信息均为各大游戏公司提供，仅供参考，如有时间、价格或其他变化完全是厂商行为，我们会进行追踪报道。



寂寞杀手奖

- 名称 终极刺客 II 沉默杀手
- 出品 天人互动
- 类型 FPS
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2002/4/10
- 价格 ¥49

故事紧接前作，失忆的主人公将经历一个由杀手重回人类[illegible]的寻找自我之旅。这款续作中有多种改变，突出的是在视角方面，将允许玩家自由选择第一人称或第三人称，因此玩家可以更容易地找到适合自己的方式；任务过程中容许玩家储存游戏，加入了新的排行系统、背包系统等等，加入了一些非致命攻击的武器，如麻醉药、麻醉枪、有毒物品等，游戏背景音乐也已全部重新制作。

如果你耐得住孤独寂寞，且具有遇[illegible]而不惊的良好素质和一颗冷酷的心，试试来这款游戏中做个真正的杀手吧！



绝对原创奖

- 名称 圣女之歌
- 出品 寰宇之星
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 6
- 发售 2002/4
- 价格 待定

这款游戏由风雷时代制作，是北京寰宇之星自成立后推出的一款重要作品。这是一款大型角色扮演游戏，游戏中的企划、编剧、美术、音乐皆由《守护者之剑》原班人马担纲。以制作Fantasy幻想式RPG见长的风雷这次更是使出浑身解数，将风格推向全新的意境，大异于国产游戏盛行的武侠小说授权制作方式，《圣女之歌》是彻底全新架构的幻想世界！

《圣女之歌》讲述一个名为艾如的女孩不慎跌落海底深处，却发现自己竟来到了华丽幽深的人鱼城，并在城中度过了一段如梦似幻的生活。回到陆地后，她却发现自己身上肩负着某种使命……由于《圣女之歌》以北欧世界为故事背景，因此游戏中到处充满了异域风情。同时，游戏中设计有一套全新的战斗系统，玩家需要在超广角的战场上与敌人进行战斗，因此必须运筹帷幄，随时注意每一个细节；而且这款游戏特别强调团队合作，因此力争在适当时机让队伍发出最强攻击是取胜的关键，就全看玩家怎么操纵了。



热血沸腾奖

- 名称 冠军拉力赛 2002
- 出品 育碧软件
- 类型 SP
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2002/3
- 价格 ¥48

又一款劲爆赛车游戏登场了，车迷们赶快行动吧！

这款《冠军拉力赛2002》为玩家提供了5种主要模式和36条赛道，各主要模式下又分别提供多种不同玩法让玩家自由选择。制作者在制作游戏时显然十分注重体现不同车子的不同特性，尤其是在加速和转向方面最为明显，玩家可以通过选择不同的车子来享受不同的驾驶感受。同时，游戏特别注重音效的制作，引擎咆哮、急刹车等音效全部原声录制，如果声卡够好的话，玩家甚至可以分辨出不同车子引擎声的不同。在图像方面，则采用了前作引擎的改良版，因此动态光影效果更加逼真，更通过对GeForce3显卡的特别优化，使游戏画质更加[illegible]。



花样翻新奖

- 名称 魔法师传奇 II 魔法艺术
- 出品 天人互动
- 类型 RTS
- 语种 中文
- [illegible]
- 发售 2002/3
- 价格 ¥49

玩家扮演魔法师，通过魔法召唤一些生物，攻城闯关，打败一系列敌人，这就是这款游戏独特的游戏概念。与前作相比，这款新作最重要的改变就是使用了全新设计的全3D即时引擎，因此无论是在游戏性能和画面质量上，都比前作有了很大的提升。由于魔法是这款游戏的核心，因此制作者对魔法画面的制作颇为用心，[illegible]十足。同时，新的引擎还让玩家在战场上更快、更好地控制，并实现更多的控制，因此游戏性大大提高。

印象里这款游戏的前作在国内是由新天地代理的，[illegible]的是汉化版本，而且还是个质量不错的汉化版本，不知天人互动的这个新作到底汉化得如何。遗憾的是，虽然该系列制作精良，并很有创意，但在国内的接受程度却不高。

国际上市星运表 Apr 2002



另类桌面游戏
(Solitaire Antics Ultimate)

宁滥勿缺指数 ★★☆

游戏类型 益智
类似游戏 (纸牌游戏2001)
(SolSuite 2001)
制作公司 Masque Publishing
发行公司 Masque Publishing
上市日期 4月1日

老外对桌面游戏就喜欢兼容并蓄，说是纸牌，结果还是把陆战棋、象棋什么的都塞进去了。不过这个做得确实比较另类的。

简氏飞行中队
(Jane's Attack Squadron)

以假乱真指数 ★★★

游戏类型 模拟飞行
类似游戏 (大黄蜂 精确打击)
F/A-18 Precision Strike Fighter
制作公司 Mad Doc Software
发行公司 Xicat Interactive
上市日期 4月1日



简氏"停业整顿"之后就没有过什么动静，突然又冒出一个，不过似乎和原先的开发公司没什么关联，只是打着太上皇的名号而已，不能太指望的。



强权霸业
(SuperPower)

高深莫测指数 ★★☆

游戏类型 策略
类似游戏 (文明Ⅲ)
(Sid Meier's Civilization 3)
制作公司 GolemLabs
发行公司 DreamCatcher
上市日期 4月2日

了年纪是一个军事战略游戏，还牵涉到政治学、人口学、经济学、社会学，简直就象在攻读博士学位了，当然最主要的游戏手段还是军事战争，要不谁会去受那份罪？

地牢围攻
(Dungeon Siege)

泰然处之指数 ★★★★☆

游戏类型 角色扮演
类似游戏 (博德之门)
(Baldur's Gate)
制作公司 Gas Powered Games
发行公司 Microsoft
上市日期 4月4日



不同游戏公司的跳票也自成风格的，不象暴雪那样咋咋呼呼地把跳票当作时尚隔三岔五地公布一个连自己都不信的上市日期，微软跳票也是不忍了大悄无声息的，要么不跳，一跳就是大半年。



格兰蒂亚Ⅱ
(Grandia 2)

青出于蓝指数 ★★★★

游戏类型 角色扮演
类似游戏 (最终幻想)
(Final Fantasy)
制作公司 Game Arts
发行公司 Ubi Soft
上市日期 4月11日

家用机上的超级大作，广一等子的中文版有得考考待，也可根据英文版汉化可能会更好一些。

浮士德的 Jazz 之旅
(Jazz And Faust)

想当初指数 ★★★☆

游戏类型 冒险
类似游戏 (爱丽丝梦游魔境)
(American McGee's Alice)
制作公司 Saturn+
发行公司 Tri Synergy
上市日期 4月15日



没玩过俄国公司开发的冒险游戏吧？现在如愿以偿了，虽说不是美、法公司的作品，却能勾起老玩家对老游戏的怀旧情绪，比如《国王密使》。



地球计划
(Project Earth)

声东击西指数 ★★★☆

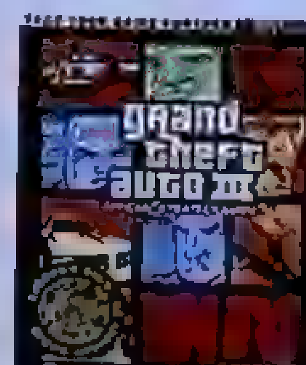
游戏类型 即时策略
类似游戏 (家园)
(Homeworld)
制作公司 Lemon Interactive
发行公司 DreamCatcher
上市日期 4月16日

最近的"计划"挺多的，而且动不动就是月球、银河、太阳系什么的，还数这个最朴实，不过说是地球计划，实际上都在太空开仗的，这年头谁都信不过

侠盗车手Ⅲ
(Grand Theft Auto 3)

卧薪尝胆指数 ★★★☆

游戏类型 模拟赛车
类似游戏 (疯狂都市1)
(Midtown Madness 2)
制作公司 Take 2
发行公司 Rockstar Games
上市日期 4月26日



其实是个很不错的游戏系列，不过宣传得不多，也就是这几年没出什么资料片、典藏版的，难怪玩家都快把它遗忘了。



公元 1503：新世界
(1503 A.D.–The New World)

时空跳跃指数 ★★★

游戏类型 策略
类似游戏 (公元1602)
(1602 A.D.)
制作公司 Sunflowers Interactive
发行公司 Electronic Arts
上市日期 4月29日

建设经营性质的战略游戏，自成系列，不过年代跳跃比较大，还不按时间顺序来，也就不大容易搞清楚了。

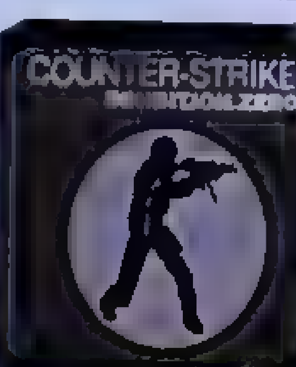
神秘的鹦鹉螺号
(Mystery Of The Nautilus)

无限好奇指数 ★★★★

游戏类型 冒险
类似游戏 (神秘岛)
(MYST)
制作公司 Dreamcatcher
发行公司 Dreamcatcher
上市日期 4月29日



凡尔纳的《海底两万里》中的潜水艇是小时候的梦想，要是生活在那上面完全可以不用理会陆地上的烦人事情，不过后来尼摩船长也还是完蛋了。这个游戏就是让玩家探索神秘的鹦鹉螺号，亲身感受尼摩神奇的潜艇。



反恐精英：临界状态
(Counter-Strike: Condition Zero)

自成一派指数 ★★★

游戏类型 第一人称射击
类似游戏 (反恐精英)
(Counter-Strike)
制作公司 Gearbox Software
发行公司 Sierra
上市日期 4月30日

著名的联机对战游戏回归单机版，也许是对自己的人工智能系统充满信心，适合那些不敢去网吧交火的玩家。如果能够把单机版的任务放到联机模式中，就可以和好友并肩作战来完成任务了。

雷达锁定：现代空战
(Lock On: Modern Air Combat)

目空一切指数 ★★★

游戏类型 模拟飞行
类似游戏 (喷气战机Ⅳ)
(Jetfighter 4)
制作公司 Ubi Soft
发行公司 Ubi Soft
上市日期 4月30日



现代空战有意思吗？连敌人的影子都看不到，就凭雷达感应来锁定目标，先进是先进了，就是没有了 Top Gun 里面那种短兵相接的刺激感。

[以上资料由 hapiff 提供]

中国游戏风云榜

名次	升降	游戏名称	出品 / 国内代理
1	→	半条命 反恐精英[Half-Life Counter Strike]	Sierra/ 奥美电子
2	→	暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王[Diablo 2:Lord Of Destruction]	Blizzard/ 奥美电子
3	↑	星际争霸[Starcraft Brood War]	Blizzard/ 奥美电子
4	↑	仙剑奇侠传	大宇 / 双语
5	↑	重返德军总部[Rerurn To Castle Wolfenstein]	Gray Matter/ 天人互动
6	↑	樱花大战Ⅱ	SEGA/ 天人互动
7	↓	盟军敢死队Ⅱ勇往直前[Commandos 2.Men Of Courage]	Eidos/ 新天地
8	↑	新剑侠情缘	西山居 / 金山软件
9	↓	文明Ⅲ[Civilization 3]	Firaxis/ 天人互动
10	↓	轩辕剑Ⅲ外传·天之痕	大宇 / 育碧软件
11	↓	FIFA 足球 2002[FIFA 2002]	EA Sports/ 电子艺界
12	↓	石器时代 [Stone Age]	JSS/ 北京华义
13	↓	生化危机Ⅲ复仇女神[Resident Evil 3]	Capcom/ 育碧软件
14	↑	金庸群侠传 Online	中华网龙 / 智冠
15	↑	格兰蒂亚Ⅱ[Grandia 2]	SEGA/ 上海依星
16	↓	魔法门之英雄无敌Ⅲ[Heroes Of Might And Magic 3]	3DO/ 育碧软件
17	↑	英雄本色[Max Payne]	GOD/ 新天地
18	↑	帝国时代Ⅱ[Age Of Empires 2]	微软 / 暂无
19	↑	三国赵云传	珠海第三波 / 第三波
20	↑	傲世三国 三分天下	奥世工作室 / 目标软件
21	↓	剑侠情缘外传·月影传说	西山居 / 金山软件
22	↓	地球时代[Empire Earth]	Sierra/ 奥美电子
23	↑	突袭[Sudden Strike]	CDV/ 暂无
24	↑	龙族[Dragon Raja]	Esofnet/ 第三波戏谷
25	↓	幽城幻剑录	汉堂 / 智冠
26	↓	武林群侠传	河洛工作室 / 智冠
27	↑	荣誉勋章 联合袭击[Medal Of Honor:Allied Assault]	2015/ 电子艺界
28	↑	魔力宝贝[Cross Gate]	ENIX/ 网星艾尼克斯
29	↑	传奇[The Legend Of Mir]	Actoz/ 盛大网络
30	↓	大航海时代Ⅳ	光荣 / 第三波

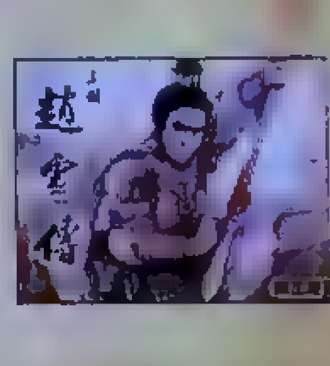


魔法门之英雄无敌Ⅲ





格兰蒂亚Ⅱ









半条命 反恐精英



很久没写榜评了，好象有很多话要说。自打改成"图评"之后，虽然版面好看了，却限于空间狭小，无法完全将每期的变化表达出来，特别是最近排行榜变化很大，看来重要时刻咱们还得用文字说话！

本期破天荒地有五款 Online Game 上榜，除"石器"和"网金"外，其他三款都是新上榜的。且不说这几款上榜的网络游戏实力如何，只是这种扑天盖地的气势就已经让人胆寒了。人家都说 2002 年是网络游戏的天下，也许这就是一个征兆，各种形式的血拼才开刚刚开始，谁能笑到最后，恐怕大家只能走着瞧了！

单机游戏中的黑马非《三国赵云传》莫属，一下从榜外跃升至第 15 位。据第三波人士透露，这款游戏至今销量已在 10 万套以上，看来牛皮真不是吹的。"大地勇士"此次终于走到了末路，退居榜外；相反的，上期还与它同命相连的"Max"却一下回升至第 17 位，看来还真有点儿"英雄本色"。据说它的"功夫加强版"马上就要来了，虽然至今还搞不清楚会有什么新名堂，但这肯定预示着一个好的转机。再有就是电子艺界的《荣誉勋章》了，它的实力绝不在《重返德军总部》之下，一番较量在所难免。

中国游戏风云榜

您最喜爱的四款游戏

1 ________
2 ________
3 ________
4 ________

投票地址 100037 北京 813 信箱

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件（明信片）或者网易邮箱 readers@fcgm.com.cn 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由上期广告提供的游戏软件或其他软件一套。

幸运读者

吉林 杨 翔	湖北 吴 伟
江苏 张怡彬	江苏 余 健
广东 郭文卷	

昱泉国际

www.isolg.com.cn

笑傲江湖网络版



总 经 销 商 上海美瑞数码技术有限公司 电话 021-63185440 传真 021-62402249

制作发行 昱泉信息技术（上海）有限公司

笑网官方站 http://www.isolg.com

软星科技 SOFTSTAR

寰宇之星

大富翁6 RICH MAN



北京寰宇之星软件有限公司

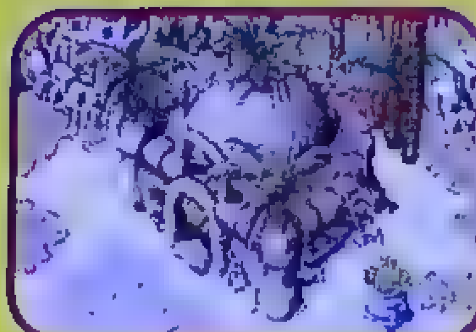
地 址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦1101室
客服电话 010-82650148/51/52转105
业务部电话 010-82650148/51/52转712、713、718、719、720

邮 编 100085
传 真 010-82650155
联 系 人：彭晓宁

http://www.unistar.net.cn
E-mail huanyu@unistar.net.cn
E-mail: yewubu@unistar.net.cn

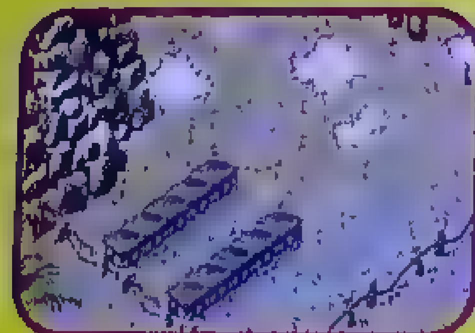
伊甸园

位于伊甸大陆的中央，四周是一片沙漠，由于特殊的力量导致其能在荒芜的沙漠中的建立一座繁华的
伊甸园本身拥有了伊甸大陆最高的生活水平与技术
在园内的人民是来自于四城的旅客。
整座伊甸园，为一四方形之城堡，外围均为城墙，四面皆有入口，因位于沙漠地带
所有居民收入几乎仰赖外地观光客。为能吸引更多观光客进入伊甸园
园内规划相当漂亮整齐，并拥有各项的休闲措施，充满乐趣的冒险，等你来唷！



伊甸机场 飞行航空训练中心

●此训练中心为专门训练航空的金飞——朵拉比斯，让您的旅程能更为舒适安全！



伊尼机场

●为金飞航空的起降点，由于伊甸与尼斯之间必须靠唯一的空中交通——金飞盘旋航空往返，想往返伊甸与尼斯的旅客非常多，您可要及早订位？



动物园

●这块新大陆上由于地理环境的不同拥有多种不同于尼斯大陆的宠物
但有些宠物即将面临绝种，数量非常稀少。
伊甸园主特设立此动物园，让这些稀有宠物能获得更好的照顾。也让所有的原始人，能有机会瞧瞧这些稀有宠物可爱的模样！



旅馆

●提供所有旅客休息住宿之用。



游乐园

●内有多项娱乐设备，目前开放的有命运大轮盘及机会骰子（十八豆仔）。



宠物竞技场

●提供所有来往之旅客休闲之用。只要您的爱宠身怀绝技，都可带到此场地内与其他人的宠物较量技能一下唷！目前正努力装潢中尚未对外开放营业！



林务局

●位于伊甸园角落，种植维护整座伊甸园内的所有植物。为让其伊甸园更绿意盎然。林务局内的员工积极努力培育更多种类的植物。



剧院

●休闲的地方还真多！还有剧院唷！
这儿的剧院，声光音响俱佳，还有杜比音响唷！
这儿的设备可是一等一的！
想看看不同风格的戏吗？来这儿就对了！
不过，为让所有的旅客能享受更高娱乐品质，目前尚未开放！





宠物店

●出门在外，带着太多宠物也挺不方便的！所以这儿也设置了一间宠物店，让您寄放宠物或训练您的宠物各项技能喔！



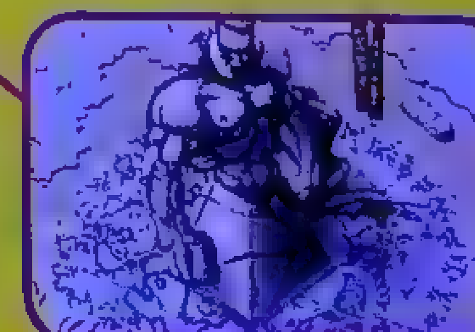
医院

●补充体力，血的地方，当然也跟尼斯大陆一样也有卖一些药品喔！



肉肉店

●嘿嘿！就是卖肉或买肉的地方啦！您可将打猎得来的肉卖掉，也可在此购买肉品供养自己的爱宠喔！



伊甸园主-雷尔雕像

●整座伊甸园为雷尔所有，居民为纪念他辛苦开拓的成果，特依照雷尔的外型建造了这一座宏伟的雕像。



宠物竞速场

●位于宠物竞技场旁，是一座宠物赛跑的场地。您可进入看看宠物赛跑精彩赛程，您也可猜猜看哪一只宠物跑的最快！

脱胎换骨的网络生涯尽在英雄的世界——

进新英雄門

文/石子

在这个网络游戏火速蔓延的年代里，当你疯狂地从一个网游跳到另一个，忙于体验那些凭武力而不是头脑说话的日子时，还有什么是你最最期望得到的东西？还有什么事可以让你改变对网游的看法呢？其实，在见到本文的主角之前，笔者对目前的网络游戏已经不再奢求什么了，多数都是大同小异的东西，实在没什么特别。而当笔者应邀来到华彩软件，预览他们即将推出的新网游《新英雄门》之前，可以说对这款游戏的也期望不大，毕竟现在涉及武侠内容的网络游戏太多太多了。但是，也许你不会相信，当笔者看到本文的主角《新英雄门》后的第一句话竟是“太绝了！”



其实那时，我并未闹清这游戏的名字，只是看到一位员工正在玩一个自己没见过的游戏，所以走上去观看。显然，从场景和画面上看，这是一款网络游戏，有着韩国游戏中普遍的构图特点——场景昏暗而细碎，人物倒是花花绿绿的，挺精神，不过就是有点小——牙签般粗细。正待我询问这是什么游戏的时候，只见那位仁兄熟练地在键盘上一按——正是这个动作令我叫了起来——他相当自如地将游戏画面由远景放大成了近景，就象照相机的镜头那样，近到原来牙签似的人物顶天立地的占满屏幕，近到可以看清那张帅气的面孔~~~尔后，他指挥着他的人物去砍树，哒哒哒的声音随即传来。于是，就象前面说的那样，我用异样的声音叫了起来，因为我觉得那种东西在目前的网游中是不可能存在的！

当从这位仁兄嘴里听到《新英雄门》的名字时，我对这款游戏的看法骤然改变，于是，我们坐了下来，仔细地聊起《新英雄门》的种种特点来。

他说，其实刚才那种程度的缩放还只是其中的一小部分，游戏的画面甚至可以缩小到只见点点线线的世界地图的程度，而完全不用玩家自己手动切换什么分辨率，就能任意放大缩小，停在哪种程度都可以。”“哇，那可真是太棒了！”我说，“那以后想走路就缩成远景，想战斗、工作或是观看什么人，就把视野拉到近处，呵~~真方便！不过，这个人穿的衣服还真花呢，感觉奇奇怪怪的！”

“是啊，”他一边拿着鼠标给我演示游戏，一边说，“这游戏的衣服样式都挺漂亮的，而且你还可以自己染色。连人物的头发、面孔什么的，也可以改变颜色。在创建角色时，你还可以改变人物的体形，矮胖、细长，甚至可以拥有非人类的体形——9头身，非常有趣。其实，这个游戏中的很多地方都做得特别有意思，要是说的话恐怕1个小时也讲不完。”



“真的吗？那就尽可能多说点吧。”

“比如说工作和创造系统，就与别的游戏有很大的区别。你看到的这些花花绿绿的衣服，都是我们自己做出来的。事实上，这个世界里的几乎所有的物品，都需要玩家自己去创造。比如食物、武器装备、屋内的各种家具、甚至是整间房子，都要亲自动手造。而且，制作物品也是赚钱的主要途径。玩家可以建造自己的房子，然后在屋里做床、桌椅、柜厨、装饰物等等，还可以放置自己制造的武器、食物在柜厨里，然后定制价格让别的玩家来买，或者以低价收购别人的东西，就象超市那样，可以自选，一手交钱一手交货，这样你每天回家就可以坐地收钱了。另外，你还可以制造房门钥匙，有多少门就做多少把，以防家被小偷光顾。不过，制造物品也是需要一定的技能等级才行的，初期只能做最基本的东西，有了钱才能盖房子。房屋的规格样式可以事先预定……”说到这里，他很快地打开游戏的建筑选项，切换到房屋的设计画面。这里乍看上去，似乎很复杂，不过经他一演示，我很快明白了大致的设计步骤。

要想建造自己的房子，首先要买地皮，无论多小的房子，都需要至少两块土地，否则会被说成是违章建筑，非法占地等等。当然，游戏中的地价不低，而且每月还要交地税，所以新手是绝对盖不起房子的，但却可以先设计房屋样式。点选建筑选项里的新建筑物，在菜单里选择所要的建筑面积和类型，目前可选的建筑物只有6项，但日后还会增加。接着设定房屋的大小，房子愈大所需的建材就愈多，如果选择阶梯瓷瓦屋，日后还可以盖楼房，不过目前最多只能盖3层。房屋外型设定好后，就可以在里面搞装修了。你可以用隔间将屋子分成几个小房间，就像现实中的单元房那样，厨房和卫生间有墙相隔，但是一定要记住在隔间后面做出门，否则房子一旦造好就不能改，没有门就进不去了，还得拆了重盖，所以设计时一定要注意。进出房子的大门更要注意，不能靠在四个角上，否则会进不了屋。盖了楼房要记得做楼梯，而且只能做在房间四角上。全部设计完成后，再进行最后修正之后存档，回到游戏中选择建筑，此时就可以看到你自己设计的房子了，同时，还可以看到建造这所房子需要的资源种类及数量。

“建筑用的材料怎么收集呢？是靠自己挖，还是买？另外，建造房子的地皮够不够多啊？会不会到游戏后期就变得很抢手？”

“一般来说，你可以自己去收集，部分材料需要有一定的工作技能才可以找到，当然，你也可以直接跟泥瓦匠购买，但是那要花不少的银子。地皮的问题不用担心，游戏里到处都是空地，城内城外只要显示一大块绿色的地就都可以买。而且，游戏初期，城里几乎没有什么房子，目前你所看到的这些，都是我和同事们在内部测试时自己盖出来的。到了游戏正式上市，这座城里有可能除了简陋的新手帮助所之外，就一无所有了，一切的一切都要靠玩家们自己去建设，酒店啊、客栈啊、药店啊、帮派总坛之类的，只要你想得到的都可以兴建。当然，盖房子也要考虑成本，3层楼的房屋税可是比一间茅草屋要多多了。如果你想先买块地留着日后盖房子，那也是一样要交税的，每月不留着点钱，恐怕过不了多久你就破产了。就象现实中一样，要想拥有自己的房子，就努力去赚钱吧！

另外，人在生活中是会长大、衰老的，在游戏中也一样，没有人能长生不老，随着时间的推移，每个角色都会长大、衰老。这些不止是数字上的变化，还有外观上的变化。俗话说，民以食为天，游戏里的人都会受温饱的影响，饿了或累了困了，都会失去活力。没有活力，虽然不至于死掉，但是却影响着人物的修炼，换句话说，你不吃饭睡觉就什么事也做不了，只能和人耍嘴皮子了……所以，一个新手在游戏中首要做的事，就是想办法养活自己。”

“那该怎么去赚钱养活自己呢？”

“最简单的赚钱方法就是工作啊。每个人物都拥有基本的工作技能，如挖矿、采药、伐木、屠宰、农耕……等等，都可以得到收成，只要拿回新手区贩卖就可以了。另外还可以修炼最基础的制作技能，比如烹饪技巧，建议新手上来就修炼制作大麦面包的技能，这样才能喂饱自己啊~~（没有老婆的日子就是凄惨……）至于睡觉嘛，新手之家的床可以随便睡，所以不用急于修练木工。等长大一些了，就可以修炼高阶的挣钱技能。比如打铁，铸造出武器卖钱，但是锻造又分为好多种武器，建议你只修炼其中一种，要不会卖不出好价钱。游戏中的武器会有磨损毁坏，所以不用担心卖不出去。制药的种类和疗效也不一样，外伤和内伤真的是有区别的，不过这里给病人吃错药好象没什么惩罚，所以你也可以‘医一人杀一人’。还有一个职业就是泥瓦匠，没有他们，谁也盖不了房子。以上只是一些基本工作的分类，其中又可以细份成很多种，至于修炼方向就只有靠玩家自己选择了。在这个游戏中，你会发现很多劳动的乐趣和好处，而绝不仅仅是在练功升级或PK上下功夫，一个痴迷于武功修炼的人，只有去找个有钱的老公或老婆养着了，在这里，不劳动是没有收获的”



“那么有没有专业技师的设定呢？比如某项工作有人物或职业的限制，那样可以令作出的高级物品变得更稀有，可以卖很高的价钱？”

“目前还没有这样的限定，《新英雄门》中的工作技能人人都可以学，只是越往后升级越困难，而且技能分支又非常多，同时将几种工作技能练上去，几乎是不可能的。所以一旦投入一种工作，最好是一直做下去，半途而废只能一事无成。”

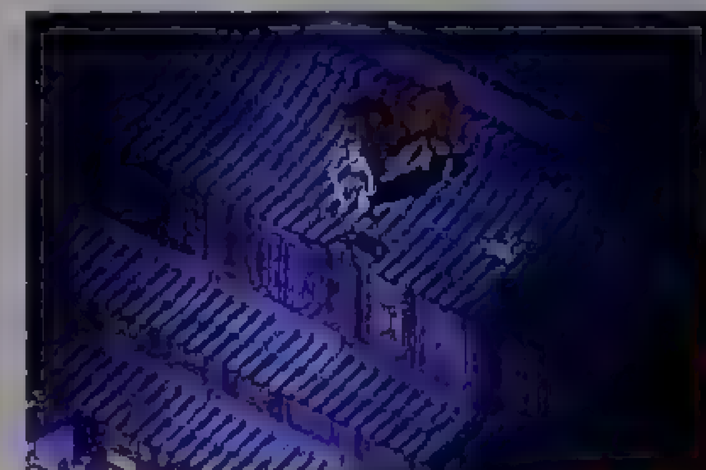
“既然《新英雄门》中的工作技能这么复杂，那大家就都去练技能好了，武功怕是没人练了？”

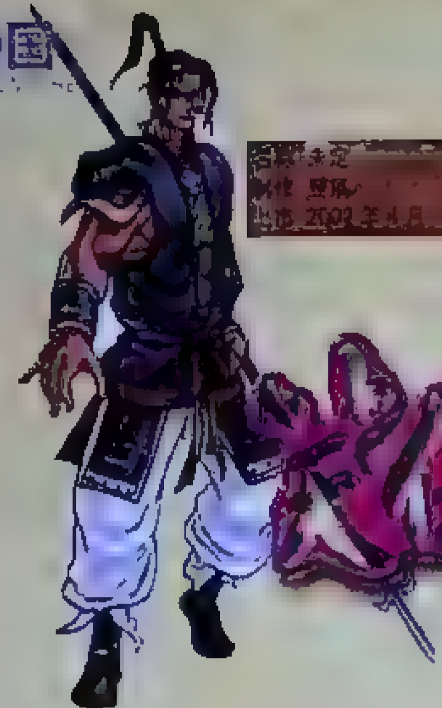
“没有武功何谈武侠？《新英雄门》中的武功套路是完全仿照中国的功夫设计的，分为拳、剑、棍、枪、刀、弓6大类别，50余种。而且完全有别于其他游戏的设定，因为这里没有任何法术或魔法，只有内功、外功之分，是纯粹的武道天下。不过为了取得视觉上的效果，不同属性的武功攻击将会产生不同颜色的光波，火红、木绿、土黄、水蓝、金白，并且运用五行相克的原理，各种属性的武功相互切磋时，会有强弱生克之分，相克可增加1.5倍攻击力，若武器和本人武功属性一样，则再加20%攻击。另外，吸收内功的真正用法是可以吸收被你打死的人身上的内功……就跟吸星大法一样。所有这些武功招式，都是采用真人动[illegible]制作[illegible]了强调轻功在武侠人物中的重要性，飞檐走壁、踏云而行的事在《新英雄门》也会出现。”

“哦?！真的吗？在《新英雄门》也可以飞？快给我演示演示……”在我的强烈要求下，他的人物施展了一个三重轻功，一下子从地面飞至三层塔楼的顶端，随后又缓缓地走下来，而后又忽悠悠飞上一个树梢，煞是有趣。不过在笔者看来，那种两脚在空中乱蹬的动作，不太象轻功，倒象是神仙下凡~~~ :-P

说到神仙，在结束本次谈话前，他还提到了《新英雄门》的二转系统，因为游戏中有生老病死的设定，所以人物活到一定的岁数就要重生，然后一切再重新来过。而重生时的场面很是漂亮，他给我看韩国服务器上某位门主的重生照片，只见一人在门派界碑前灵魂脱身升天，而其左右则站立着10大护法，前面或坐或站的聚满门人，那场面真的很有气势，令人肃然起敬，使我感到了深深的震撼。什么时候我们也能这样游戏呢，从见到《新英雄门》的那一刻起，我已经在期待它的到来了。

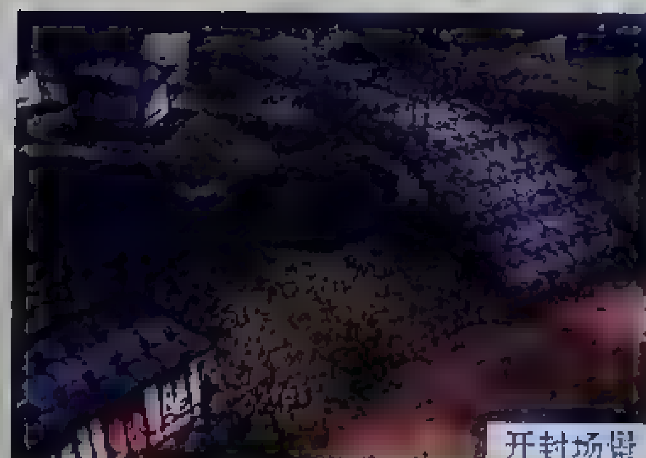
《新英雄门》的特点，真是说也说不完，写到这里，笔者依然感觉没有能够将其所有的好处写尽。也是因篇幅有限，无法尽述。不过好在，这款游戏的测试即将于4月初展开，大家不如亲自去体验游戏的乐趣，我们游戏中见！■

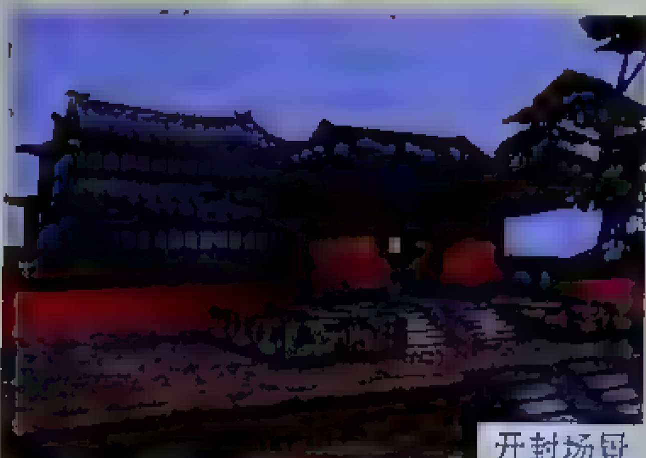






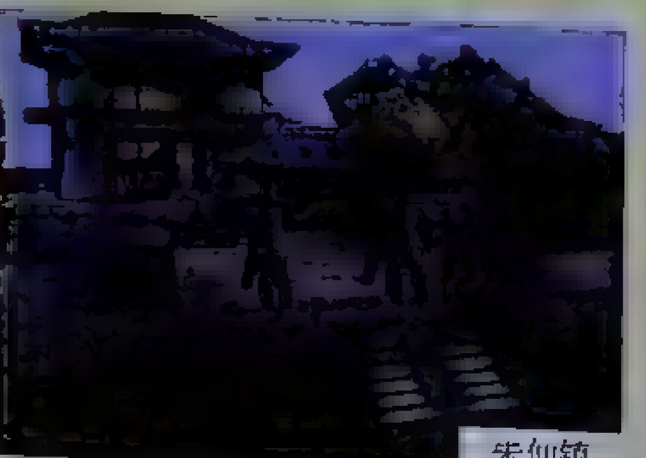
笑傲江湖网络版 浪人传奇


开封场景


开封场景


开封场景


朱仙镇


朱仙镇

阳春四月，引爆国内 3D 网络游戏热潮的《笑傲江湖 Online》，又将推出最新的资料片，在为玩家们带来更多的幽谷密径、历史名胜以及书中圣地的同时，还将加入众多暗藏玄机的任务、形形色色的 NPC 角色以及各种用途的宝物，并会开放全新的二转系统，为玩家提供另一种提升自身属性的新玩法。下面就让我们一同来看看笑网资料片中都有哪些令人期待的内容吧··

全新场景大公开

开封城

朱元璋建立明朝之后，于公元 1368 年将“汴梁”改名为开封，并打算效仿北宋定京于此。但是不久又改变了主意，撤销了开封的京号，而将其第五子封到开封作周王。明代的开封比不上北宋京城巨大的规模和繁荣的经济，但它仍是“八省通衢”。经过较长时间的休养生息，成为“势若两京”（指南京和北京）的中原重镇。

华山派岳不群一行人，为避桃谷六仙寻仇之祸，于药王庙遇袭后曾路经开封。开封当时较著名的人物除华老镖头、海老拳师、豫中三英外，便是“医一人杀一人，杀一人医一人”的“杀人名医”平一指了。

朱仙镇

朱仙镇位于开封城西南，贾鲁河畔，是座历史悠久的老城，位列中国四大名镇之一。相传，战国时的贤人朱亥曾隐居于此，故得名朱仙镇。自唐宋以来，这里一直是水陆交通要道和商业重地。

仙人街上双西泰的竹竿清酒、玉堂号的五香豆腐干、天义德的红纸门神，都是跨越朝代的百年老店之名品。这里也曾是民族英雄岳飞大破金兀政的著名战场，人们经常怀着崇敬的心情，来到座落在镇西北角的岳飞庙，凭吊英雄英灵。

岳不群夫妇便是于朱仙镇祭祀杨再兴的杨将军庙中，由桃谷五仙的对话中听闻桃实仙未死的消息的，平一指也是于此地第一次为令狐冲诊脉。

思过崖密洞

思过崖山洞深处那道紧锁的密门里到底隐藏着什么秘密呢？这个问题一再困扰着令狐冲。而他并不知道，这扇门掩盖了五岳剑派那不光彩的过去，也遮挡了日月神教心头难以平复的仇恨……当年五岳剑派高手力斗日月神教长老不敌，乃用计将其骗至思过崖山洞深处放下密门，至使魔教长老及众多五岳剑派高手受困于洞中，最后仅存魔教范松、赵鹤、张乘风、张乘云四长老，他们在洞中与亡灵酣斗多年，尽破五岳剑法，并将其刻于洞中石壁之上，成为了后世绝学。

荒木岩

在邻近衡山一带的山林间有一座貌似平凡的猎户茅舍，但若仔细搜索却会发现茅舍内布满机关密道，宽广的地下基地里，信道空间广布，各式各样的生活及情报设施，一应俱全。这里，正是德川家忍者集团——伊贺流半藏门在中原的秘密基地。

南澳岛

沿着福州港出海往东南航行，大约半个时辰就可以到达这个号称“船坟场”的恐怖海域。除了水域边缘的渔村岛住着几户渔家外，这个区域几乎不见人烟，但是最近却有人看到神秘的东瀛铁甲船在这片水域进出。位于水域深处的南澳岛，也不时传出敲打跟爆破的声音，难道他们是为了传说中的南澳岛密宝而来的吗？

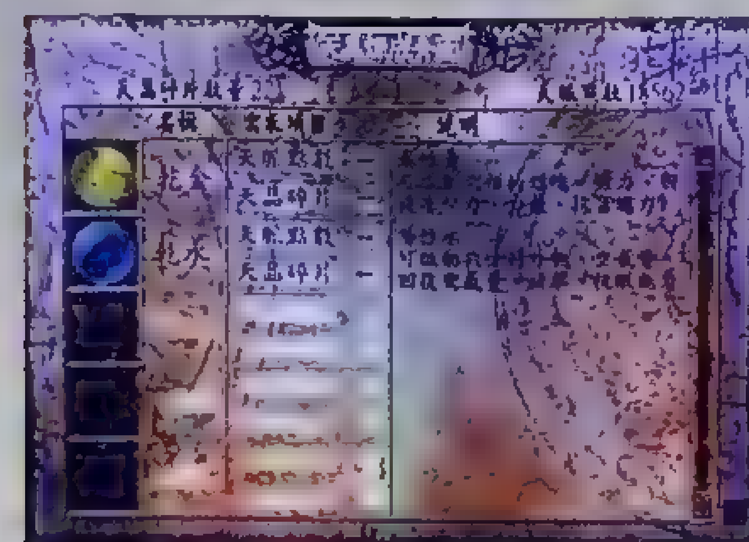
南澳岛地下基地

在南澳岛的地下深处，有个令人难以想象的巨大基地。在这个地下基地里，真田幸村命令十勇士们利用天晶各自建立一只强大的精锐军队在基地内各据一方，他自己则守在基地最深处的神秘大厅里，基地内的走道都十分宽广而适合军队作战，想要进攻这里，一场硬仗是绝对无法避免的。

故事系统展新貌

本作中最令笔者好奇之处，就是新增的“天元八方推脉”系统。相传，《天元八方推脉图》乃是中国历代智者集黄帝《内经》、《上古天真》、华佗《内昭图》等古代文献之大成，含医药、道学、气功各方面学问于一体的旷世奇书。凡人若按此书所述的方法修炼真元，就可以到达超凡入圣、羽化成仙之境地。

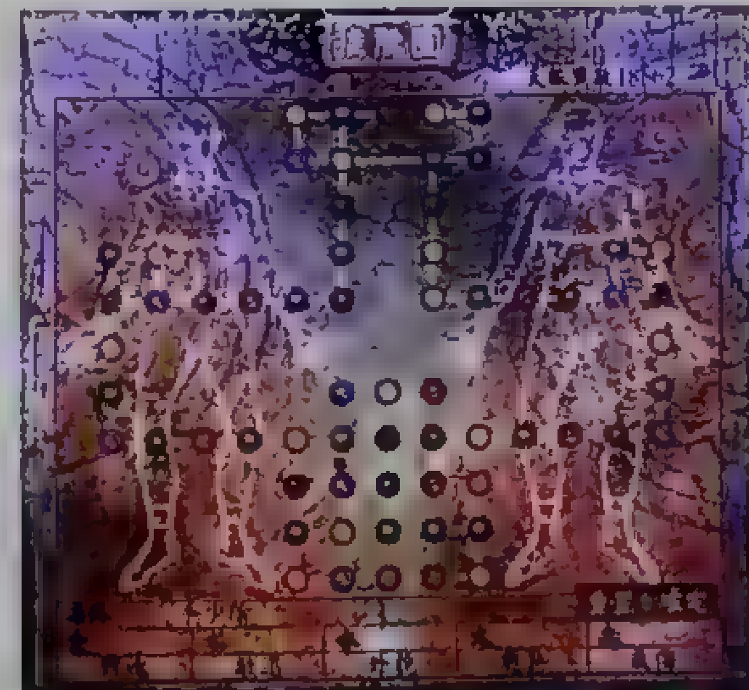
《天元八方推脉图》应用在武学上，虽然修习极为困难，不易见到成效，但却可依修习者原先武学的不同，采取各人适合的修练方法，武学之道殊途同归，最终的完美境界是相同的。《天元八方推脉图》习成之后，对武学修为的威力影响并不亚于少林易筋经等神功，甚至或有过之。



这部《天元八方推脉图》的抄本，在唐代时曾由倭国遣唐使传入东瀛，原书则在五代时下落不明，因书中内容过于艰涩难解，故在东瀛并未有人解出其中奥秘，后辗转流落至真田家。而真田家藉着与日月神教合作之名，曾共同参研书中精义，并佐以五仙教蛊术，将炼制的“天晶”依《天元八方推脉图》注入相应穴位，取代中原内功以深厚内力打通经脉的方法，而达速成之效。

改写后的《太古智藏》头卷，在德川家忍者首领服部半藏之女——服部香弥，于黑木崖击倒猿飞佐助的影武者后，从其尸体上搜出，《太古智藏》之名也从此流传开来……

笑网的“天元八方推脉”系统，是为方便玩家强化自己的角色而增设的升级系统。除了原来的累积经验自动升级之外，通过天元系统，玩家也可以依个人喜好和需要自由调配角色所要强化



的某几项属性和抗性。届时，玩家角色的属性将不再受 255 点上限的制约，而有继续提升的可能。

在天元系统中，按五行描绘出了人体经脉图，其中有五大经脉及五大死穴，对应这些经络，玩家可以使用辅助物品“天晶石”打入这五大经脉的特定穴道中，使用一定的“天脉点数”来提高自身的基本属性。不过，死穴是经脉运行中的障碍，同样需要用天晶来打通玄关。“天脉点数”可以靠打怪获得，除了可以运行至各个经脉穴道外，还是炼化天晶石的要素。玩家可以视现有的天脉点数来决定在推脉图上运行的穴位，而当玩家停留在该穴位时，若未取得适合的天晶或尚不想做决定，也可以不用马上嵌入天晶强化能力，等到取得适合的天晶后，随时可以开启推脉图来使用。玩家会在游戏中藉由不同的方式取得炼制天晶石的碎片，再通过炼化将它们制成完整的可嵌入穴脉的天晶。

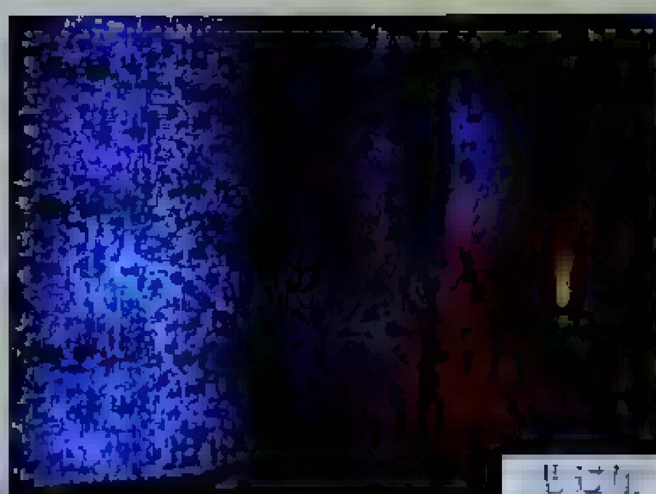
虽然预计要将角色强化至满意的程度得花上不少精神，但玩家却可以藉此补足角色门派的武学、内功及异术上的先天不足，并锻炼出具有个性及专长的一代大侠（侠女），非常之令人期待啊！

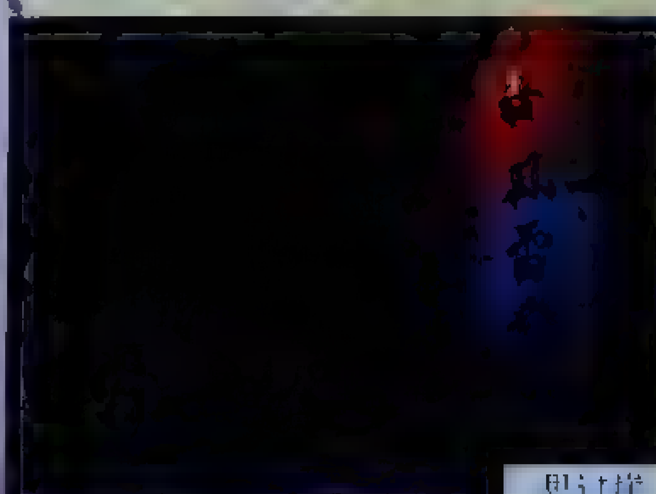
天晶分为乾、坤、震三类，依五行各有乾金、乾水、乾木、乾火、乾土；坤金、坤水、坤木、坤火、坤土，震金、震水、震木、震火、震土共 15 种。乾属的天晶用于启动穴脉能力，坤属天晶用于打通死穴，震属天晶用于改变已启动能力的穴脉的五行属性。而依在每个穴位所嵌入的天晶种类不同，同一个穴位所能产生的能力会有所改变，基本上穴位所属脉象依天晶五行属性而改变，配合八个不同强度等级，至少可以产生 5×5×8=200 种变化。

新增人物齐亮相

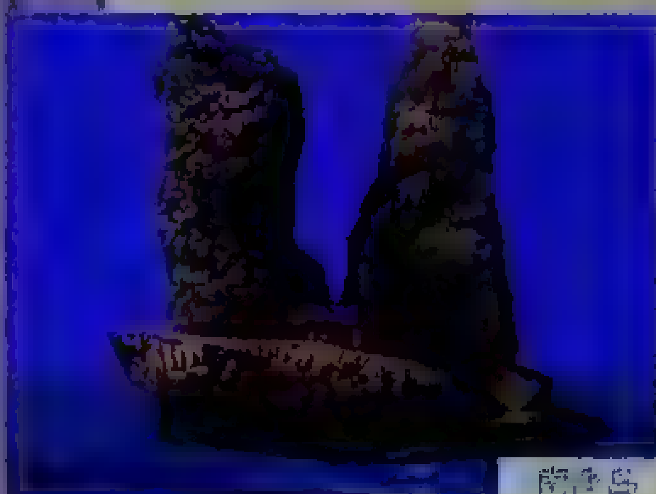
预计，在笑网资料片中，将有 40 位左右的新 NPC 角色登场，其中包括小尼姑、小和尚、女山贼、海野六郎、笕十藏、三好清海、黄河老祖老头子、黄河老祖祖千秋、掌柜、螃蟹怪、真田幸村、伊贺女忍者、风魔忍者……他们的身上，也将分担着各种各样的任务，等待玩家来一一破解。目前已知的四个新任务，均来自单机版《笑傲江湖外传》中的浪人分支：一是察枫上“思过崖”寻找当年正邪两方大战的线索；二是前往“福州城”寻找戚衡的下落，三是“荒木岩”受敌方所困，察枫前往解救；四是察枫上“衡山派”取回曲洋的物品。

此外，游戏音效也有很大的加强，举凡拍手、大笑或是搜寻、制造，在深山丛林内、在怪物栖息地、在幽暗地道中……生动诡谲的音效，将对玩家的冒险更添一分惊奇。


思过崖


思过崖


南澳岛


南澳岛

五经及对应天晶的作用

	乾金	乾木	乾水	乾火	乾土
手少阴	提升体魄	提升敏迅	提升外貌	提升聪慧	提升气海
足厥阴	提升力量	提升防护力	提升精准	提升攻击力	提升负重力
足太阴	提升体力	提升精力	提升空气量	升策力	提升内力
手太阴	提升抗盲能力	提升抗媚能力	提升抗惧能力	提升抗眠能力	提升抗麻能力
足少阴	加速生命回复	加速精力回复	加速空气量回复	加速策力回复	加速内力回复

天晶	震金	震木	震水	震火	震土
改变效果	属性改为金	属性改为木	属性改为水	属性改为火	属性改为土

天晶	坤金	坤木	坤水	坤火	坤土
死穴	会阴	窍阴	厉兑	阴谷	太虚

幻灵游侠 飞仙之路

文/可口

参透这天地间的玄秘，达到奇妙的天人合一境界，是每一个幻灵游侠的最终目的。想必，各位幻灵游侠们已经在短短一个月的测试期内有所收获了。而在笔者整理到所有的飞仙资料之时，也是在3月13日游戏正式开通之前，已经有上百人达到了1200级散仙的地位哦，真是强中自有强中手。不过，毕竟后面还有很多兄弟姐妹会加入幻灵的行列中，而且为了新开服务器中辛苦练级的各位，笔者觉得有必要将自己1至1200级的飞仙经验介绍给大家，希望我们能够共同切磋技艺，并且共同成长啦，全当是为我们共同喜爱的游戏做贡献吧。^_^

另外，此篇内容均以防人为准，毕竟防人是最简便、最快的飞升之路，但是对于PK，却是最差的一种，笔者的建议是在一转前以最快速度飞升，有了全面的了解之后，在一转后再练敏人或者攻人，这样都经历一番，把所有怪物都打一遍，才飞的意气飞扬啊！

新人练级前要根据自己的喜好和修炼方向，选择适合的宠物来帮助修炼，这样飞起来也会很快的。正式版出生自带宠物为：单眼皮兔、拳击鼠、刺猬（印地安人）、苦行龟和欢欢熊。敏防人选欢欢熊作爱宠比较好，而攻防人则可以选择苦行龟。升级加点可以在保持敏捷与宠物合击的基础上，把点数加到防御上，此后多余点数可酌情加到攻击、内力、生命上。这样再添加相应装备，一般二人组队就可以秒杀，如果宠物攻击力极高，甚至单人都可秒杀。修炼升级速度绝对的快！

以下为不同等级的游侠的最佳、最快的修炼之地，供参考：

【1-10级】
地点 水城外郊（出生地往右，石桥到第一木桥之间的草地）
怪物 2-4级的铁甲龟、蝴蝶琳琳
建议防御值 15（以怪物打人1滴血计，以下同）

此段修炼一般历时10分钟左右，先打蝴蝶（美丽有罪？），适合个人单独进行。一来方便每次升级加点数，二来可以逐级记录、考察宠物的生长。保持宠物最好生长的方法是每次宠物快升级时，一定要满血结束战斗（达到90%以上即可）。在保证秒杀之后，防御到25，加点攻击，可以打下一阶段。

【10-15级】
地点 水城外郊第一木桥上
怪物 8-10级的铁甲龟 琳琳
建议防御值 25

此段历时5分钟。注意攻防敏分配，完全可以和宠物一起秒杀。先打蝴蝶，防够45即可进入下一阶段。

【16-25级】
地点 水城外郊右侧第二木桥附近
怪物 20-25级的铁甲龟、琳琳
建议防御值 45

华山方向的清风原，16-25的拽刺头、露露鸟 厚皮鳄也适合此阶段，先打该死的刺头或鳄鱼，历时10分钟。此时可以找敏捷相合的人组队，一般两人即可。有义气相投的兄弟和情投意合的佳人，不妨义结金兰，共赴前程。

【25-40级】
地点 坠泪岗
怪物 30-35级的中刀螳螂、蜜蜜熊
建议防御值 90

历时20分钟。手头宽裕的话，可买30级的衣服加防，35级的武器加攻击。敏不够可买10、40级的鞋。先打气势汹汹外强中干的中刀。

【45-60级】
地点 西桥原
怪物 50-60骑士龟、乐乐熊、拽刺头
建议防御值 120

45级时买可加防的佛珠，50级可以换衣服，60级可买加攻击的烟壶。先打绿色的龟或刺头，后打熊。

【60-80级】
地点 枯井原
怪物 75-85级的蒙蒙小猴 酷刺头
建议防御值 160

75级穿战甲，套金镯，80级再换武器，威风不少哩！不过注意收支平衡哦，钱不够可以回水城外郊抓铁甲龟到宠物店卖钱，大笔银子滚滚来啊！不过不要贪心，够用就好。赶快进入下一阶段！

【80-90级】
地点 观日桥
怪物 90-98级的独行驼鸟、蜜蜜熊
建议防御值 200

先打独行的驼鸟，攻击厉害跑的快，但是腿细命短，送它外号"独孤求败"最贴切不过了。

【90-140级】
地点 观日桥头
怪物 110-130铁甲龟、西皮小狗、厚皮鳄
建议防御值 220

115级加铁护碗，120级穿绸布鞋，130级换武士甲。先打龟和鳄，西皮小狗光叫不咬不用怕。此段时间较长，要有耐心，防御足够再打下一段。

【140-160级】
地点 剑池谷池边
怪物 150-170的骑士龟、呆刺头
建议防御值 360

150级换武器，注意战斗地点，要靠近剑冢，否则讨厌的"独孤求败"又会出来跟你拼命，很麻烦呢。此时可将落脚点记录在树城。

【160-200级】
地点 松潭谷
怪物 200左右的铁甲龟、蜜蜜熊（入口处附近）/210左右的铁甲龟和衰呆象
建议防御值 400

160换上铁鳞甲，MM穿上绣花鞋，165攻不够就加翠脂瓶，钱不够就去观日桥头抓110的铁甲龟。

【200-250级】
地点 断■
怪物 220-230级的酷驼象、琳琳
建议防御值 450

200换刀枪，打蝴蝶敏不够再换200级的黄铜鞋。先打蝴蝶，越美丽越危险，切记！大象装酷不用怕。

【250-300级】
地点 断魂崖（洞口附近）/烽火谷
怪物 260-280级的鲁鲁小猴、旺旺小狗/290-310的拽刺头 乐乐熊
建议防御值 500-550/550

断魂崖，250穿皮甲，270换刀枪，此段凶险异常，必须武装到牙齿！270的镯子必要时砸锅卖铁也要买。过了这一段，以后路就好走多了。300级可以通过怨灵洞的强盗拦阻。烽火谷需要人带路，过怨灵洞比较麻烦。

【300-350级】
地点 赏月谷洞一层
怪物 330-350级迷你象、蜜蜜熊
建议防御值 580-600

过了怨灵洞，可将落脚点记录在沙城。先打迷你象。此段敏高的大侠也可先在吓死人洞1层打320的狐狸迷茫、蝴蝶珍珍作一个短暂过渡，攻击时先由狡猾的狐狸下手。缺钱花可以到松潭谷抓200级的铁甲龟卖。

【350-400级】
地点 赏月谷洞三层/绿洲东郊
怪物 410-425级的追影犬、旺旺/410-425级的酷驼象、旺旺
建议防御值 800-850

310级的黑漆甲，370的沙盗甲，320的刀枪，300、350的鞋，350的加防镯子和加攻瓶子，该段及以后的高级装备在极大丰富的同时，价格也随之昂贵。不过在防御足够的条件下，省下的大笔药钱及战斗中得到的战利品和奖金，也该够买适当的装备了。实在不够可以到沙城门口的情人谷抓340级的袋鼠阿达，一小时卖个10万很轻松。此处，先打敏高攻击高的追影犬和酷驼象。

【400-450级】
地点 遗忘之地的地牢二层和三层
怪物 530-555级的琳琳、旺旺/580-620级的衰呆象、西皮
建议防御值 900-1050

400的刀枪，420的铁甲鞋，430的遁天神甲，先打琳琳和象，人多攻足够时可以到3层打象，否则就打2楼蝴蝶。鸠克大象，攻击不够可以抓一只420级的浴露鸠来帮着打。

【450-500级】
地点 遗恨原/沙盗洞窟2层/华山脚
怪物 600-630级的蜜蜜熊、嘟嘟鸟/580的乐乐熊、900的西皮/650的呆刺头、蜜蜜熊
建议防御值 1000-1200

500级换刀换鞋换衣服，攻不够再买450级的融金灵气瓶。遗恨原先打嘟嘟鸟，有三个不同级别的练功区。沙洞需要到600级才可进入，所以想进去就要找高手带路。2层也有不同的怪物分布，洞口右方的区域先打900级攻击高的西皮，其余区域先打熊。华山脚最好往上走一点，否则会有驼鸟出来跟你拼命，先打蜜蜜熊。

【500-600级】
地点 华山腰道
怪物 710-780级的珍珍蝴蝶、淘淘小猴
建议防御值 1300-1400

550换刀枪，570换衣服，防不够加500的手镯，攻敏人可买590级的行天鞋。先打蝴蝶，防绝对要足够，因为一旦3、4只蝴蝶一起攻击，很快你就要晕倒了。此时缺钱可到华山脚抓650的刺头卖钱，落脚点可在山城作记录。

【600-700级】
地点 华山颈道
怪物 820-890级的努努鸟、蒙蒙（越往上等级越高）
建议防御值 1500-1800

630级皓月甲，600的暗夜思清瓶，先打努努鸟。注意按由低到高的循序，选择最佳的练功区。

【700-800级】
地点 沙盗洞窟6层
怪物 890-1100的旺旺 铁甲龟
建议防御值 2000-2100

700级的锦云甲，750的破空鞋，打铁甲龟敏捷要高于570才可以和队友合击。由于乌龟防御极高，此时没有一只好宠帮助，找队混级是很难的。因此，选一只好宠，一路的辛苦培养决不会白费，在最关键时刻它是你的贴身保镖。800级就可飞升，但是由于飞升之后所有属性点按照四舍五入法则保留1%，即51点保留1点，101也保留一点。所以最好把点数揣够分配好以后再飞升成仙。

【800-1000级】
地点 沙盗洞窟7层
怪物 1080-1100级的乐乐熊、迷茫狐狸
建议防御值 2100-2300

此时所有NPV所卖的装备都已装备上，只能靠自己、靠爱宠、靠队友才可以快速升级。此阶段的200级升级速度将会越来越慢，这是对每一位想在最高境界悟道成仙的游侠们的毅力考验。在防御加装备达到2800后即可进入最后的冲刺阶段了

【1000-1200级】
地点 沙盗洞窟8层/9层
怪物 990-1200级的黛刀螳螂、大嘴鳄/1180-1212级的吻地龙 迷茫
建议防御值 2800-3000/3200

先打攻强敏高防弱的螳螂，打鳄鱼全队要求敏在650以上才可以合击。9层先打攻高敏低的龙，敏要在740以上才可以合击。此阶段一般需要组队才可以较快而安全的练级，如果宠物攻击足够，个人防又足够，那么单人练也可以。最后一段路可以说完全是要靠你的爱宠打天下，因此可见选一只极品宠物是多么的重要！

【飞升注意事项】
1、飞升之后所有装备将无级别限制，因此在飞前攒够银子买全装备是很有必要的。此时抓宠卖钱的选择性更大，捕获更容易，甚至可以带大象去抓1200级的人狼，好的一只可以卖60-70万里！
2、夫妻同飞的话，除每人送龙宠之外，双方还可各得一只生长很好的蝴蝶，取梁祝化蝶，双栖双飞之意。
3、飞升之时，内力、生命血值都要补满，宠物栏要留1-2个空格以放梦宠。所穿衣服、装备都要卸下（交朋友暂时保管），正是赤条条来，赤条条去，无牵无挂方潇洒！

漫漫修行路，需要毅力和智慧，需要朋友和关爱，需要极品梦宠！

偶的成长之路

——从1级到散仙1200级

文/月之秋

刚开始，新人出现在水城，首先到药店去把草药买满，接着到武器点挑选一个不要钱的武器，然后到"水城外郊"进入以后点"战"这个字就可以进入战斗画面，双击怪物就可以攻击了（1-30）。

然后返回水城，往上方走，可以到清风原打露露鸟和刺头。升级后可以再往里走，打刺头和骑士龟。防御到一定的时候（一般是刺头攻击你只掉一点体力的时候）就可以再进一步，去打猴子和刺头。也可以跳过去，过了桥（都是敏高的怪物，不打避开）打铁甲龟和鳄鱼。好辛苦升级到140多了，呼～～你就再返回到水城郊区，往里一点，可以不打乐乐和中刀了，到桥上打鳄鱼和鸟。

接着过桥，别打猴子，它们敏大高。过桥后往右边走，到水池中间有把剑的地方打刺头和骑士龟。然后转回来，从左边进到树城。先到树城客店定居，接着往下走到池塘边，和人组队打大象和铁甲龟。达到可以秒杀的之后，从树城出来到吓死人洞口打猴子和旺旺。一定要靠边，不然中间一点就是大刀和长腿鸟了。攻高敏高，此时的你是顶不住的……以后可以进吓死人洞试试，打蝴蝶和迷茫。在这里可以到300多级（想冒险的，可以进到下一层，玩玩龙和铁甲龟，HOHO～当年偶就是这么飞回家去的）。

接着从吓死人洞出来，往上走，进去以后可以看到右边有几个强盗把守着洞口，这里需要请人带你进去。从洞里出来往左走就到绿洲了，在池塘边可以打大象和旺旺（靠近出口的地方），也可以考虑去"狗洞"或者去沙城，偶选择去了沙城‥

到了沙城还有两个选择，一个是去沙城右边的出口打乐乐和刺头，另一个是到驿站去"遗忘之地"进洞第二层打蝴蝶和旺旺，然后去打620的大象和旺旺。防御达到1300时，就可以去沙洞了。至于沙洞怎么去，最好叫人帮忙带路。在沙洞可以打乐乐和旺旺，在这里升级到600级没问题。防御到了1750（1650也可以了）就去华山，到华山顶倒数第二层打努努鸟和猴子，升级到800级。飞仙用不着非到1200级不可，有800级就够了，以后升级越来越慢，那简直是浪费时间和金钱……飞的时候记得把装备放在朋友身上，钱是不会丢的，但装备会被没收了。宠物栏空两个出来，找一个可以飞的人（谁都行，男和男，女和女的都可以结婚）结婚。飞了以后会得到一只白龙和一只蝴蝶，白龙是垃圾，丢了或者送人都行，蝴蝶是宝贝，成长最高的竟然有5.5！！双飞后立刻离婚，嘿嘿……别担心声望，等你散仙可以2转的时候肯定能有2000万声望的（好象是互相利用？）。

至于散仙开始怎么打，那就简单了，刚开始一天300级没问题。只是一切又都回到从前了，呵呵。有些人不想飞，再来一次有什么好啊？偶也深以为然～！变个蝴蝶试试～飞起来很爽的。

有了1800的防御以后到沙洞，一直走到一个明亮的洞口，那里有几个园盘，这就是990-1111铁甲的地盘了，打吧！有了2300的防御以后，可以再进一层打迷茫和乐乐（最好是2400以上的防御才能保证不掉血，要注意鸟阵）。有了2800的防御，你差不多已经1120级以上了，因为敏是不得不加的，否则跟不上你的宠啦。这时你可以再往里，避开鳄鱼和中刀（它们加的经验和外面的迷茫差不多）到两边有铁索的洞口，那里是龙和红色的迷茫，杀啊！你坚持到1200再出来……以后的事我就不知道了，因为2转没开啊，5555～也没人会知道。

[阵法运用]

在打的时候要注意阵法的运用，选择龙阵比较好，加防的。从后面打到前面（因为阵眼一般在最后一个位置，地阵可以不管它）看到怪物组成鸟阵的时候千万注意，先把"鸟"翅膀边上的那个亮点消灭（阵眼），人可以防，叫宠去送死好了。

[经验值添加]

敏别乱加哦，要加到差不多和你的宠同步就可以了，免得你的宠抢经验。

攻最好还是别加了，浪费，除非你想一个人秒杀而宠的攻不够～～

内力还是多加点吧，好东西呢，你加3点，可以满足你9点的内力储存。无论是PK啊，点穴啊，还是偷东西，都需要内力的，哈哈～

体力～？防御够了，加什么体力啊？钱多没处浪费么？

[行为标准]

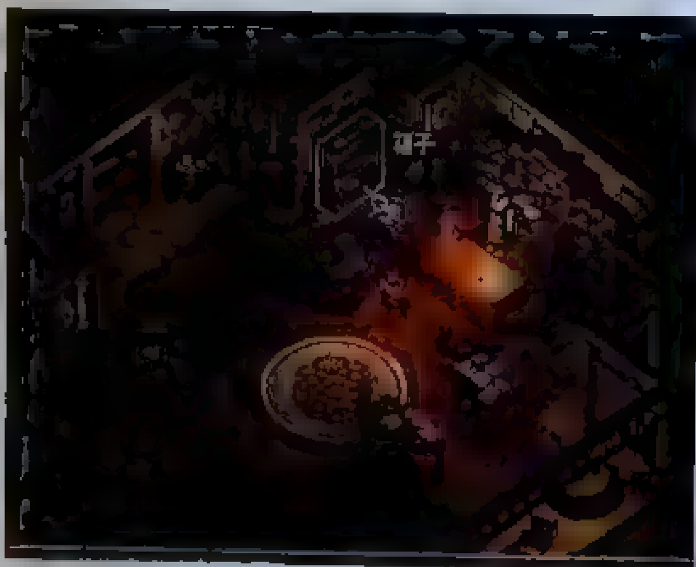
比你高级的人太多了，所以不要随便得罪人哦～被人打了，不哭！当是被狗咬了。被人骂了，点他！！最讨厌骂人的家伙了～～或者快跑啊～（见到疯狗不跑？）被人偷了没事，钱财身外之物，当是救灾好了～平时嘴巴甜一点，打战的时候速度快一点。按着ALT+C可以同时清屏和加速，好东西～弄个硬纸片把键盘塞住。哇～～～这些你都做到了？那你真是～不能再完的，完人了！帅呆了～

LINGERING TALE 不灭的传说 新人之旅

文/Kindwolf

遥远世界的另一头流传着一个古老的传说，在失落的若星汉大陆上，人类与魔族进行着持久的战争，战争摧毁了无数的生灵，让漆黑的夜空下一片死寂，战争也创造出无数的英雄，让天空中布满勇者的星辰。漫长的战争延续了千年，当代表光明力量的人类最终赢得了战争的胜利，黑暗的势力重新被封印于地下深处时，诗人将千百年的吟唱汇集为一部长篇的史书《若星汉战记》，以留给后让永远记住这曾经的历史与和平的现在，若星汉的历史在羽毛笔的书写下不断向前推进着，直到永远。

公元 2002 年，地球上的人们在时空的废墟中偶然发现了这部来自另外一个世界的史诗，于是随着书页的翻开，我们走入了那片失落的大陆，去聆听来自另外一个世界的历史·



【诞生之初】

和时下的其他网络游戏不同，《不灭传说》中采用的是系统自动分配数字 ID，每个玩家同一 ID 只能拥有一名角色，因此当系统产生出 ID 后，必须将其记牢。游戏提供了四种角色职业以供选择 剑士、浪人，精灵和矮人，每个职业共有 3 张头像，当一切选择确认完成后，我们就可以准备进入"若星汉大陆"了。（注 由于游戏不支持 32 位色，因此游戏前必须将显示器调为 16 位色才能顺利进入游戏）

【探索城市】

基洛岗城，作为整个大陆上最大的人类城市，所有的新玩家都将在此集合，一同开始冒险之旅。整个基洛岗城由西北、西南、东北、东南四大部分组成，新来乍道者可以先沿着街道在整个城市中行走一番，由于基洛岗城的社会风气很好，因此很多人家都是夜不闭户，随时欢迎外来者的参观。和单机 RPG 中一样，基洛岗城的市民们对于自家的东西都很慷慨大方，因此大家在参观时，如果发现了宝箱尽可以打开，将里面值钱的东东拿走。《不灭传说》的服务器每 15 分钟刷新一次，因此如果大家有耐心可以停在一处，不停地拿物品。特别是在城西北的弓箭行会（西北 10.85）和阿加莎的服装店（西南 240.123），分别可以拿到价值不菲的弓箭和魔法袍，拿去卖可以换得上千元。

在参观中，大家会找到很多免费的好东东，由于若星汉大陆上每个人都有自己的最大载重量，因此当载重量到达上限时，就无法再携带新物品了，所以大家应该把不需要的东西全部卖掉。由于治疗药水可以随时恢复体力，因此要注意收集。待把整个城市大大小小的几十间屋子都搜掠一空后，相信各位的荷包已经开始有点鼓了。

【打工生涯】

免费的大餐并不是时时都有，为了尽快开始若星汉大陆的冒险，我们需要很多钱来购买装备。基洛岗城内有很多的 NPC，与他们对话后，可以找到工作，但是每样工作都消耗 HP，消耗越多工资也越高。基洛岗城中共有 9 项工作任务，如果玩家的等级够高，可以连续干上几个小时，直到把 HP 用光（低到无法再工作为止）。

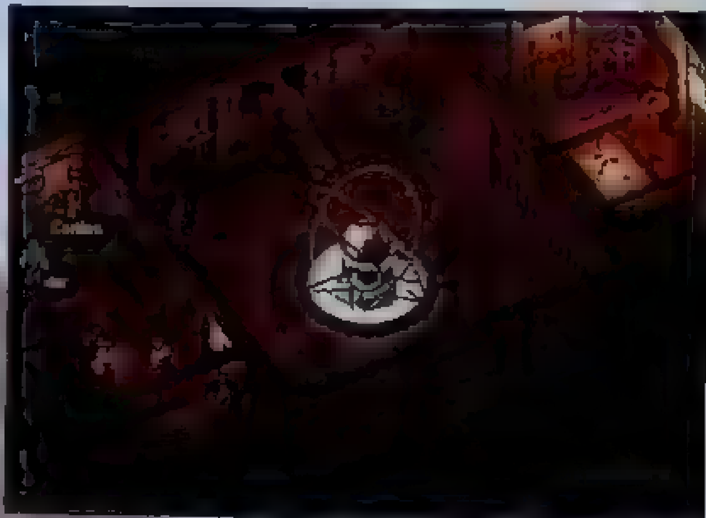
由于 HP 的限制，玩家的工作时断时续，而为了尽快恢复体力，我们需要医生的帮助。在城东北的基洛岗教堂（东北 18.118），等级在 10 级以下的玩家可以找爱尔娜免费恢复体力，若等级超过 10 级，则需要付钱才能恢复体力。在城西南旅馆（西南 54.88）的 Gausta，每小时收费 50 元恢复 100 点。在城东北的慈善医疗会（东北 61.109），找 Syrje 可以花 200 元恢复全部体力。尽管对新手有一定的优惠，但是靠打工赚钱实在还是太慢了，因此大家可以去基洛岗城的广场，在那里往往聚集着很多老玩家，放下面子请他们给点钱吧（就是乞讨啦）。（编语.《不灭传说》从 GM 到参与测试的一代玩家，都是相当的友善，不但会给予新手金钱上的支援，而且还会主动带人练功，或是回答新手的问题……所以，这个游戏中的气氛也是相当的好，相信只要这种优良风气能够保持下去，《不灭传说》有望成为国内游戏环境最好的网络游戏。）

〖基洛岗城工作列表〗

工作	内容	酬劳	领取地点	委托人
药剂师	40HP/小时	50	慈善医疗会（东北 61.109）	Syrje
医生	30HP/小时	40	同上	同上
停尸房看守	50HP/小时	80	同上	同上
房屋修理	??HP/小时	200	民居（西北 215.75）	Nancy
观测天象	50HP/小时	70	占星馆（东北 136.154）	Cartlus
烤面包	40HP/小时	100	面包房（东北 135.95）	Rirta
整理图书	20HP/小时	40	图书馆（东南 97.23）	Gomfing
理发员	30HP/小时	60	基洛岗事务所（东南 158.90）	Leslie
临时演员	60HP/小时	100	歌剧院（东南 46.98）	Raijo

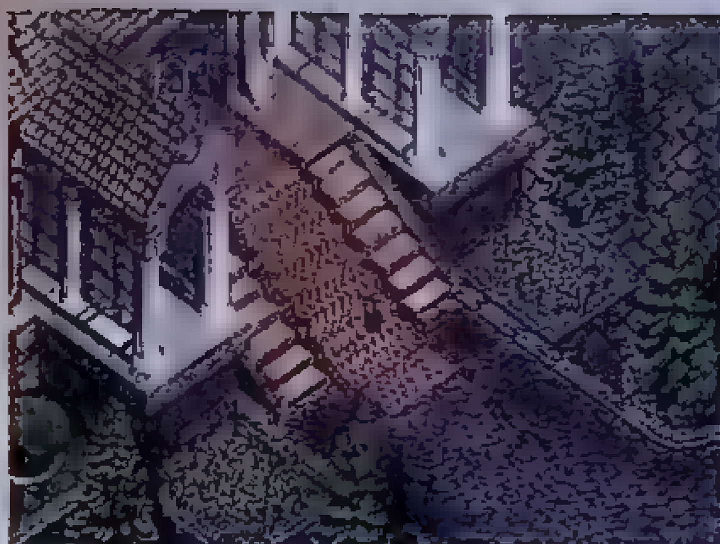
【初试身手】

在首次进入游戏后，一定要记得先去完成新手任务，这样才能获得第一次的奖励点数，可以加在你的基本属性上。这个任务很简单，先和广场边上的守卫说话，他会给与你提示叫你去



角斗场接受测试。来到城西的角斗场（西南 30.173），找罗林谈话，之后会奖励你最初的点数，此时一定要注意根据职业特点分配，不要浪费。若是剑士和矮人可以把点数重点加在 STR（强壮）上，精灵可以把重点加在 INT（智力）上，浪人可以把重点加在 DEX（敏捷）上。

通过前面的努力，相信大家都已从一文不名的外来者变成略有小钱的冒险者了。有了钱，玩家就可以到基洛岗教堂（东北 18.118）和华比的药剂店（东南 158.38）购买治疗药水，在阿加莎的服装店（西南 240.123）和西斯尼娅的装备店（西南 56.113）购买衣服和防具，再



到古拉恩的铁匠铺（西北 165.85）或角斗场（西南 30.173）买把称手的武器，就可以开始第一次冒险了。去弓箭行会（西北 10.85）找到谢里登，接下"杀死十个城外抢劫商队的矮人盗贼"的任务，为了安全起见，最好去广场上约个老玩家同行。

从城西南门出去，进入魔镜森林，在里面可以遇到很多矮人盗贼。《不灭传说》中采用的是半即时制战斗模式，当玩家遭遇敌人后便会切入战斗画面。战斗中，玩家的 AP（蓄力）条满之后才会发动攻击，若玩家没有及时下达指令，角色也能自动攻击敌人。战斗中要记得及时补血，由于游戏中的很多补血道具，都是在一段时间内持续回血，因此最好不要等到快挂掉再补血，而应提前进行。打倒十个矮人之后，就可以回城交差了，复任后可得到 500 个金币和一把袖珍弓。

虽然第一次的冒险已经大获成功，但那命悬一线的感觉相信大家也认识到了自己能力的不足。所以，在有了经验和金钱的时候，要尽量多学习。如果玩家是剑士，可以在角斗场（西南 30.173）找罗林学习"精准"（提高命中率）、"盾牌"（装备盾牌）、"挥刺术"（装备剑）；如果是矮人可以在竞技场（西南 42.185）找基连学习"护甲术"（装备护甲）、"劈砍术"（装备斧头）、"护具贯穿"（重伤害）；如果玩家是精灵可以在弓箭行会（西北 10.85）找到谢里登，学习"穿透术"（重伤害）、"闪避术"（提高躲闪机率）；如果玩家想成为魔法师，可以去魔法研究会（东南 116.26），找罗莎莉亚学习"风、土、火、水"四系魔法，或者找娜莉丝学习"神秘、记忆、领悟"三种特殊魔法。在玩家进行技能学习的同时，可以去竞技场找博克奎特挑战，战败不会死亡，只会 HP 减为 1，如果有幸战胜，就可以顺利得到 1500 经验值，顺利升到 4 级。与此同时，为了弥补因学习技能花掉的金钱，可以继续到魔城西南外的魔镜森林 11 和 12 去杀矮人盗贼，每个矮人盗贼可以提供 42 点经验值，森林同时还有一种和矮人盗贼外型差不多的矮人菁英，每个有 280 点经验值，杀死怪物的同时，可以获得数量不少的金钱回城补充装备。特别需要注意的是，当前游戏情况下，如果玩家组队，只有最后杀死怪物的玩家可以获得金钱，同时经验值也会按照组队人数的情况进行划分，因此在早期对付一般敌人时，不用去组队。游戏中如果玩家不幸在战斗中挂掉，会损失 40% 的钱和装备，因此在战斗前最好把身上全部的钱都存到银行（西南 182.62）里去，避免不必要的损失。

【再战风云】

当大家在上面的修炼中将等级升到 6 级后，就可以朝着魔镜森林的更深处出发了。在魔镜森林右上出口处（172.14）会遇到一个猎人，向他接下"兽王牙齿"的任务。从魔镜森林 12 右下出口，进魔镜 13、14，最后到魔镜森林 15，一路上的敌人会越来越强，如果玩家扛不住，可以回城找个帮手。在魔镜森林 15 上方找到一个貌似鳄鱼的怪物，它就是兽王。消灭它后，拣到"兽王的牙齿"，交给魔镜森林 12 的猎人可获得 800 点经验值和 650 个金币，同时也获得了进入魔镜森林 21 的权限。这时玩家的等级已经有 7~8 级了，可以进入魔镜森林 21 或者城东北的魔镜森林 43 去杀更高级的怪物，把等级练到 15 级左右。

在城东南城堡（东南 10.18）与圣佑骑士团长对话，接下"捉拿矮人阿兹"的任务，从城东北前往矮人部落（东北 180.61），找到矮人族长，得知袭击城市的阿兹正躲在溶洞中，但必须要打败矮人族长进入溶洞，根据他的要求将他击败，进入溶洞抓住阿兹就可以回城领赏了。

随着矮人任务的完成，相信大家已经对《不灭传说》的世界略有所知了，而看着自己正一天天强大起来的人物角色，若星汉大陆上大片未知的土地 草原农场、古城邦遗址、加斯诺平原、海外岛、巨呙盆地、龙墓山谷、雪山、精灵国度、魔宫地下城仍然等待着我们的冒险与游历，那里是否有着更多的精彩与传奇，一切有待大家的亲历才能知晓。

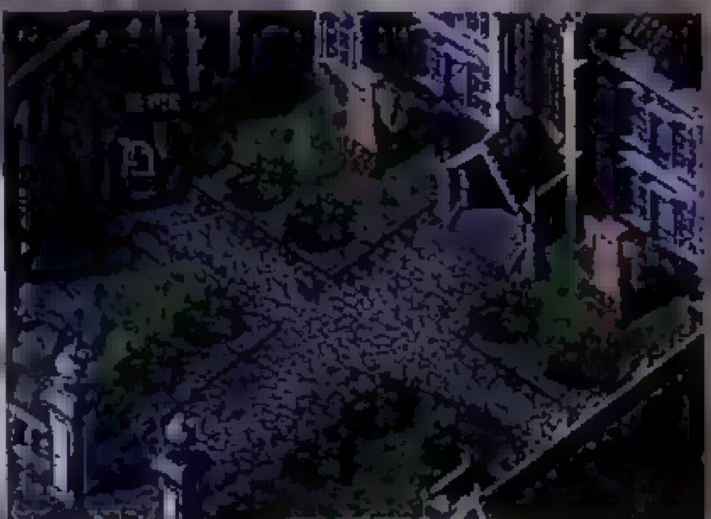
【漏点补遗】

《不灭传说》中除了"风、土、火、水"四系魔法外，还有光明、中立、黑暗等 7 系列的魔法，由于受到等级和条件所限，进入基洛岗城的冒险者们大部分能接触到的只是最基本的一级魔法。

物品鉴定.只有交易时鉴定栏（放大镜）显示亮色时才表示该 NPC 提供此项服务，操作时将所需鉴定物品拖到鉴定栏位置即可。

武器 / 装备修理 只有交易时修理栏（锤錾）显示亮色时才表示该 NPC 提供此项服务，操作时将所需修理的武器 / 装备拖到修理栏即可。

耐久度.武器 / 装备磨损后耐久度下降，当耐久度为 0 时，不能使用（显示红色），可进行





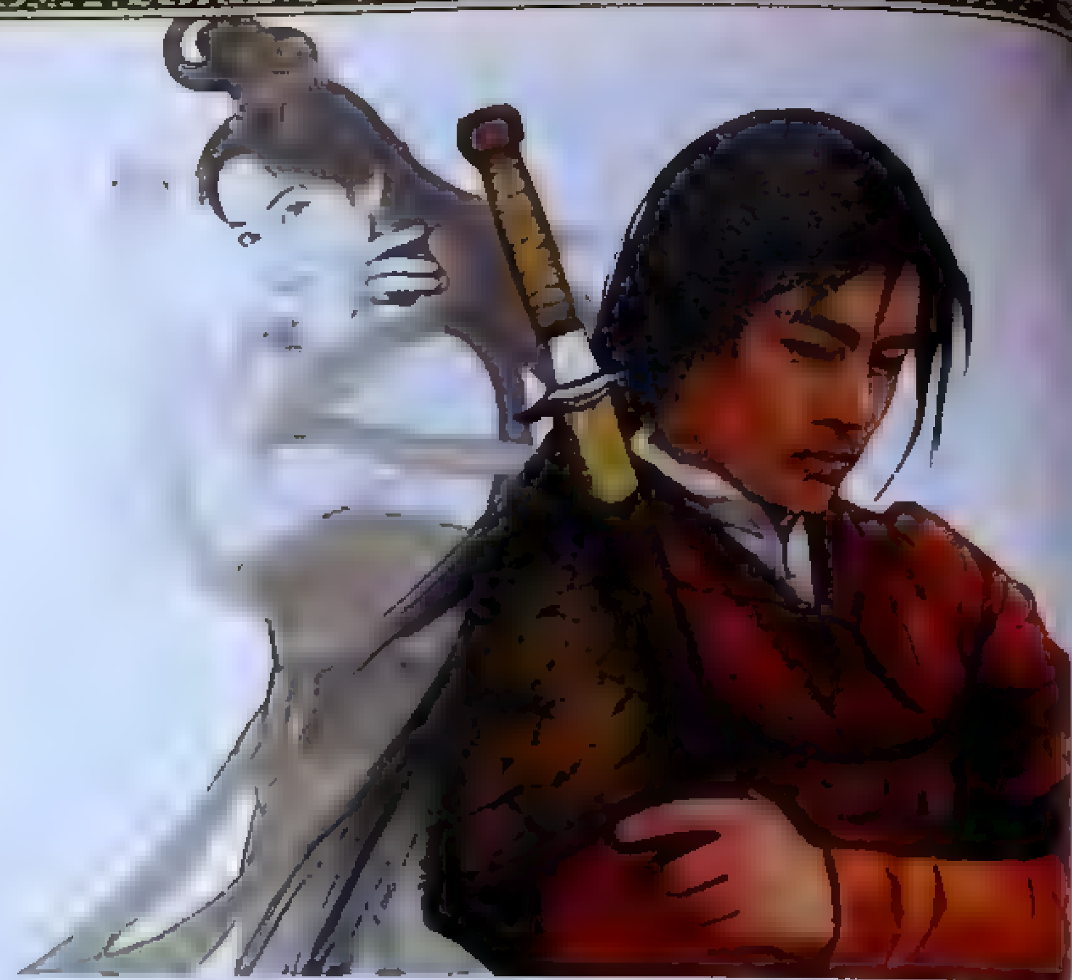
修理，但不能出售，因为 NPC 不收购耐久度为 0 的任何物品，可以丢掉它。

不可交易物品· 某些任务物品具有特殊属性，交易、转让、丢弃之类的操作无效。比如某些重要任务物品。

附.基洛岗城内可以学到的全部魔法:

〖魔法列表〗

魔法	Lv	简要说明
土魔法行会(西北 200, 40)		
飞石	1	对敌人单体造成土伤害
减速	1	一定时间内使对手行动迟缓
恢复石化	1	解除队友石化状态
石头护盾	1	加强队友近身攻击能力的防御能力
水魔法行会(西南 60, 22)		
治疗	1	队友生命值（HP）部分恢复
治疗中毒	1	减轻或消除中毒状态
冥想	1	战斗中使用可恢复自身少许魔法力消耗一回合
唤醒	1	消除队友睡眠状态
风魔法行会(西南 146, 154)		
封锁	1	所有人都不能从战斗中逃跑（仅 PK 有效）
瓦解射线	1	一定时间内对手攻击力大幅下降
幸运术	1	一定时间内对手幸运上升双倍攻击率上升
闪电术	1	对敌人单体造成电伤害
火魔法行会(东南 180, 35)		
火焰箭	1	对敌人单体造成火伤害
神力	1	使队友破坏力暂时上升
霜运	1	一定时间内使对手行动迟缓
融化坚冰	1	消除队友冰冻状态
魔法研究会(东南 116, 26)		
失明	1	一定时间内对手命中大幅下降
瓦解射线	1	一定时间内对手攻击力大幅下降
魔法盾	1	受到攻击时 HP 损失转化为 MP 损失
神力	1	使队友破坏力暂时上升
霜运	1	一定时间内使对手行动迟缓
加速	1	一定时间内队友攻击速度上升



大话西游

•URL:http://xy.163.com•

主线剧情攻略（下）

文/似水流年

【八戒篇】

按照慧定师父的提示，木棉来到南瞻部洲的村落寻找第三个关键人物——猪八戒。这一日来到高老庄，发现高老先生愁眉不展，似乎有什么心事，便上前询问，得知高老先生的女儿要和猪刚鬣结婚了，但是婚礼用的喜酒还没有买到，于是好心的木棉来到酒店帮高老先生买喜酒。岂料，酒店老板居然说没有酒卖，因为所有的酒都在几天前被一个长嘴大耳，一副猪头像的妖怪给抢走了。虽然酒店老板一再声明妖怪很是厉害，劝木棉去长寿村买好酒，但是已经身经百战的木棉并没有退缩，而是决定去城外的福陵山云栈洞找妖怪算帐。

来到城外的福陵山云栈洞找到猪八戒，木棉质问他为何抢酒，但这猪头却拼死抵赖，与木棉扭打在一起。木棉凭实力制服了猪八戒，在缴获美酒的同时还得到了一个爆炸性新闻：猪刚鬣就是猪八戒的化身。闻听此言，木棉急忙劝说猪八戒醒悟前生，护送取经人。可惜这家伙并未知天命，而是继续沉浸在即将到来的幸福之中，不肯接受取经的任务。如此看来，木棉只有先回高老庄询问高老先生为何要把女儿嫁给妖怪。

这一问才知道，高老先生其实并不想嫁女儿，只是那猪头逼得紧，不得已才答应的。当高老先生说到高小姐被猪八戒锁在绣楼上不能见面时，木棉决定偷梁换柱，冒充高小姐教训猪八戒。但是高小姐的房门被锁，木棉只能去找高夫人想办法。在高夫人的提示下，木棉在高老庄内四处寻找三把开锁的钥匙。将钥匙交给高夫人后，木棉终于见到了小姐。高小姐要求木棉假扮她时要专业一点，于是，木棉找来了头巾、上衣、裙子、鞋子、腰带五件假扮道具，总算弄了个令小姐满意的模样。刚刚装扮停当，那猪头就随着一阵妖风出现在绣楼中，一场闹剧过后，木棉亮出身份与猪八戒动起手来。但是获胜之后，还没等木棉张嘴，这猪头就脚底抹油落荒而逃。

一路追赶猪八戒到云栈洞，不管木棉怎么说，猪八戒都是一口一个不字。无奈，木棉只能另想他法。当木棉在云栈洞中找到一件嫦娥的霓裳羽衣后，忽然想到猪八戒前生乃是天宫的天蓬元帅，很有可能与嫦娥有什么联系，于是便冲上云霄，直奔嫦娥的住处。见到嫦娥后，木棉发现嫦娥好像很生气，原来五百年前猪八戒欲调戏嫦娥竟失手把她的捣药锤给弄坏了，为了修复捣药锤嫦娥请木棉帮忙去五庄观镇元大仙处求取万年寒玉。风尘仆仆来到五庄观，镇元大仙的回答却是寒玉已在五百年前就用掉了。木棉失望地回到嫦娥的住处，没曾想非但没有被怪罪，反而得到了一个好消息　要使天蓬元帅领悟前生，只要找到他当年的兵器九齿钉耙给他看就行了。不过，这九齿钉耙只有五百年前才有，于是，在嫦娥的帮助下，木棉来到了五百年前。

五百年前的山洞中，刚刚下凡的猪八戒看起来十分伤心，而更让他难过的是趁手兵器九齿钉耙在下凡的时候也不幸掉在了狮驼岭。为了完成任务，木棉答应了八戒的请求，与他一起来到狮驼岭索要兵器。狮驼岭的三大王大鹏也不是好惹之辈，双方三言两语过后，又开始用武力说话。在两人的合力之下，九齿钉耙终于回到八戒手中。返回山洞后木棉向八戒借钉耙一用，谁料想这猪头竟然又开始提条件，而且这次的难度更大，是想求得嫦娥的原谅。为了九齿钉耙，木棉只得返回天宫，但是四下寻找却不见嫦娥。来到玉皇大帝处，将巨灵神打败后，从玉帝口中得知嫦娥仙子因为被天蓬调戏而一怒之下出走月宫，现正在下界的灵台方寸山修身养性。来到方寸山，刚一说出猪八戒三个字，嫦娥便火冒三丈，命令玉兔教训木棉。将玉兔打败后，嫦娥总算答应给八戒一次机会，但条件是将一块碧水神石由绿变红。拿着碧水神石回到山洞讲明经过，八戒意想也不想就答应了嫦娥的条件，当然，木棉也拿到了九齿钉耙回到五百年后。

当木棉将九齿钉耙交给五百年后的猪八戒时，他终于记起了从前的事情，但是仍然拒绝前去取经，而是深信高小姐就是嫦娥转世，非要和她成亲。别无他法的木棉只得前去寻求观音菩萨的帮助。交给观音餐风饮露、海蓝石、丁香水和清风白雪四样物品后，观音利用净瓶告诉木棉解决问题的方法是去月老那里解开八戒和高小姐的红线。打败月老身边的姻缘圣兽后，月老也没有忘记战斗前的话，立即解开了猪八戒和高小姐的红线。回到山洞后，木棉发现八戒果然已经放弃高小姐，但是他还是想着嫦娥，希望木棉能够求高老爷帮他给嫦娥写封书信。当高老先生得知猪八戒对小姐业已死心后，自然是高兴不已，书信也一挥而就。带着情书返回山洞，猪八戒便让木棉将已经变红的碧水神石和书信一起交给嫦娥。

嫦娥见到书信和神石后，对八戒的痴情感慨万分，但是碍于天界规矩，两人终究不可能在一起。嫦娥告知木棉，要让猪八戒走上取经之路还需要找到天篷盔甲。于是木棉来到太白金星处搜寻线索，并成功地找到了天篷盔甲的一部分，而且还得知五百年前调戏嫦娥的似乎另有其神。按照太白金星的指引，木棉找到南天神索要天篷盔甲，但是南天神拒绝了这个要求，就在两人拉扯之际，木棉忽然发现天神身上竟然有捣药锤的碎片，原来当年调戏嫦娥的果然不是猪八戒而是南天神。爱打抱不平的木棉当下便提刀而上，意欲为八戒报仇，但是哪知南天神武功超强，没有办法打赢。木棉只得前去猪八戒那里实情相告，并和八戒一起回到天宫向南天神讨要公道。一番血战后，南天神终于倒下，而猪八戒也从此看破爱恨情仇，踏上了取经之路。

【沙僧篇】

沙僧的前身是天宫的卷帘大将，在蟠桃会上一不小心打破了贵重的琉璃盏，被玉帝贬下凡间。既然沙僧是天宫的人，也就只有玉帝最清楚他的行踪。在向玉帝打听到沙僧被贬地之后，木棉来到了流沙河寻找这第四个关键人物。

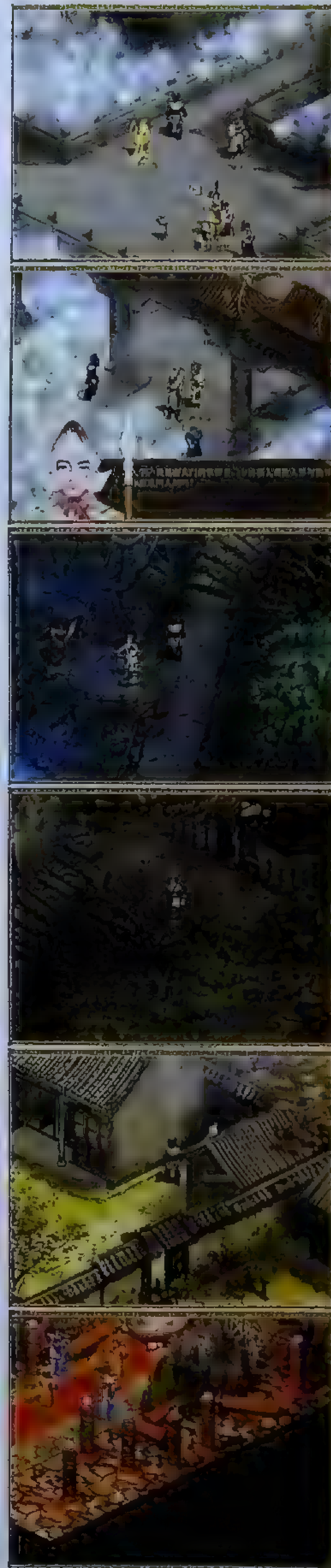
在河边，木棉遇见一个妖怪，于是便向其打听沙僧的下落，哪知这妖怪只是一门心思想着自己丢失的念珠，并不理会木棉的问题，木棉只好先帮其去寻找念珠。找回念珠后，妖怪又叫肚子饿。被耍得团团转的木棉，闻听此言怒火中烧，当下就教训了这家伙一顿。怎料这妖怪还挺死心眼，始终嚷嚷肚子饿，没有办法，只得去小镇上帮其买长寿面。吃完长寿面，木棉想这次总该回答问题了吧，哪知妖怪却又冒出新的要求，说是好朋友小鞘好久没有见到了，不知道是不是出了什么事情。

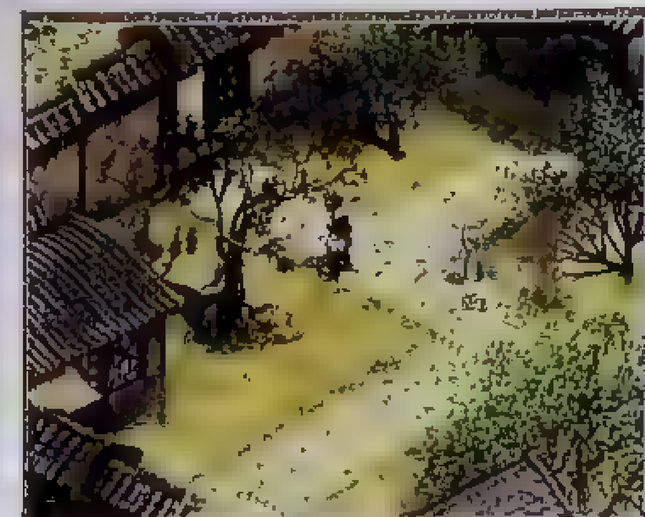
来到小鞘家中，木棉向其家人一打听才知道小鞘已经病倒在床上，快要不行了，但是家里又请不起大夫治疗。木棉当然不希望小鞘病死，于是前去富商家中找医生出诊，不过医生要求木棉先帮他去野外的树林中找回药囊。将在野外从强盗手中夺回的药囊交还，挑剔的医生又说空药囊没有用，要把原来放在里面的十香返生丸、九圣散、鬼切草、百霜丹、鬼脸紫蝶、九龙散六种药草找回来才行。万万让木棉没有想到的是，当他将所有的药草交给医生后，医生竟然不愿意去给小鞘治疗，还让家丁把木棉轰出去。木棉一气之下将这帮恶奴狠狠教训了一顿，医生见状口气立即缓和下来，但是依旧推说没有办法治疗，除非去找五庄观的镇元大仙。

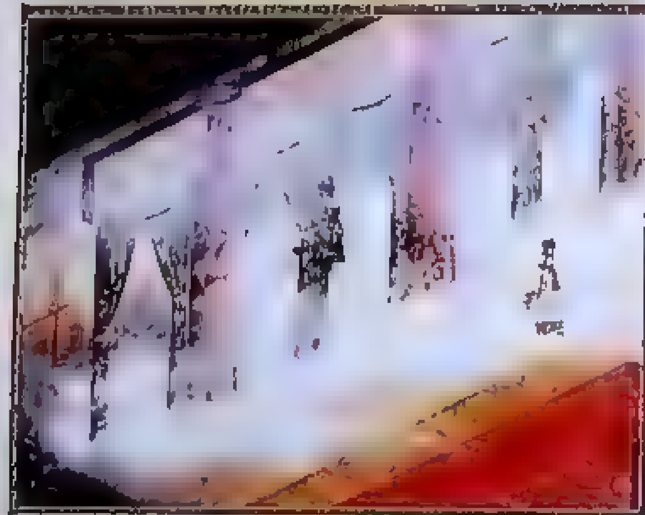
五庄观的镇元大仙果然是好人一个，木棉从其口中得知小鞘得的是心病，只有心药才能治。回到小鞘家中向其家人了解情况后，木棉才找到小鞘的病源。原来小鞘一直很喜欢富商家的一个女孩子，叫做栗栗儿，可是前两天从富商家回来后，小鞘就一病不起成了现在这个样子。为了弄清真相，木棉决定去富商家找栗栗儿。来到富商家后，还没有等到木棉开口，富商就对教训医生的木棉大打出手，不过他自然是打不过木棉，败阵之后富商告诉木棉栗栗儿已经跳进流沙河自杀了。虽然事实很明显，但是木棉却依然感觉蹊跷，于是来到流沙河边求证。从妖怪口中得知，用狮驼岭大鹏的避水符就可以安全下到河底，于是木棉又急忙跑到狮驼岭索要避水符。但是大鹏此时却在为阴阳二气瓶被天宫的二郎神抢走的事情而烦恼，为了避水符，木棉决定上天打听阴阳二气瓶及二郎神的消息。

付给太白金星三百两银子后，太白金星便告诉木棉要从二郎神手中抢东西则需要破他的护体神功，而能破他的护体神功的只有哪吒三太子的火尖枪做得到。打赢哪吒三太子的凤凰宠物，拿到火尖枪的木棉，当即就去找二郎神索要阴阳二气瓶。将其手下打败后，二郎神对于木棉的功夫赞赏有加，并且归还了阴阳二气瓶。

辛苦归来的木棉，将瓶子还给了大鹏，却不料这家伙耍赖的本事一流，不肯交出避水符。受了这么多累的木棉岂肯就此罢休，三下五除二就将大鹏打得连连求饶。返回河边，木棉将避水符交给妖怪，妖怪将木棉送到了水中。努力寻找后，木棉终于找到栗栗儿的身体，但是可惜的是栗栗儿已经死了，木棉只能拿一块栗栗儿的汗巾回去，希望能够让小鞘醒来。但是却没有想到，将栗栗儿的汗巾交给小鞘后，小鞘因为接受不了栗栗儿已死的打击而灵魂出窍。正在木棉不知怎么办的时候，忽然想起流沙河旁边的妖怪，连忙赶去请教。听木棉讲了情况后，妖怪便将念珠送给木棉，并说灵魂在离开身体后如果不去地狱的话，一般都会去生前特别思念的地方，也就是说小鞘的家里应该就有栗栗

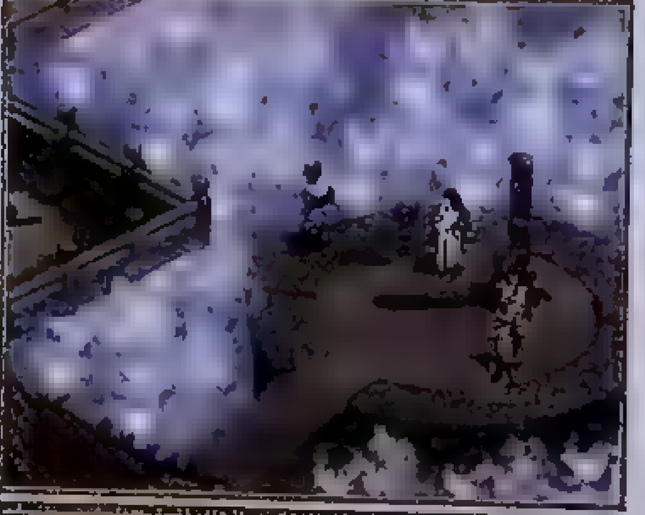














儿的灵魂，而拿着这个念珠则可以和灵魂交流。

果然不出妖怪所料，使用念珠，木棉在小鞘家中看到了栗栗儿的灵魂。从其口中得知，小鞘有可能在栗栗儿的家中。再如法炮制，木棉很轻松地在富商家中找到了小鞘的灵魂。虽然两个人的灵魂都找到了，但是要让他们在一起，必须先让他们的灵魂返回肉体才行，而能做到这一点的只有观音菩萨。从观音那里求到仙露后，小鞘和栗栗儿终于复活，而为了感谢木棉，他们送给木棉一块河边妖怪送给他们的琉璃盏碎片。由此，木棉对于河边妖怪的来历产生了怀疑，当下便去河边找妖怪。询问之后才知道，原来这妖怪就是被贬的沙僧。但是由于他想要找回所有琉璃盏碎片的心愿还没有完成，因此并不想去取经。看来要说动他，只有找到所有琉璃盏碎片才可以。

在东胜神洲的土地公、天宫的王母娘娘、长安城的袁天罡三人处找到剩余的碎片并交给沙僧后，心愿已了的沙僧还是不想去取经，只是一心希望回天上做神仙。就算是木棉用拳头也没有将沙僧打醒，闷闷不乐的木棉只好再去求观音菩萨帮忙。好心的菩萨在听说沙僧的事情后，便交给木棉一把剃刀。将这把剃刀拿给沙僧看，这家伙才终于醒悟名和利这些都是虚的，就好像天上的浮云一样　只有切切实实地为苍生做些事情，生命才有意义，而去西天取经自然也水到渠成。

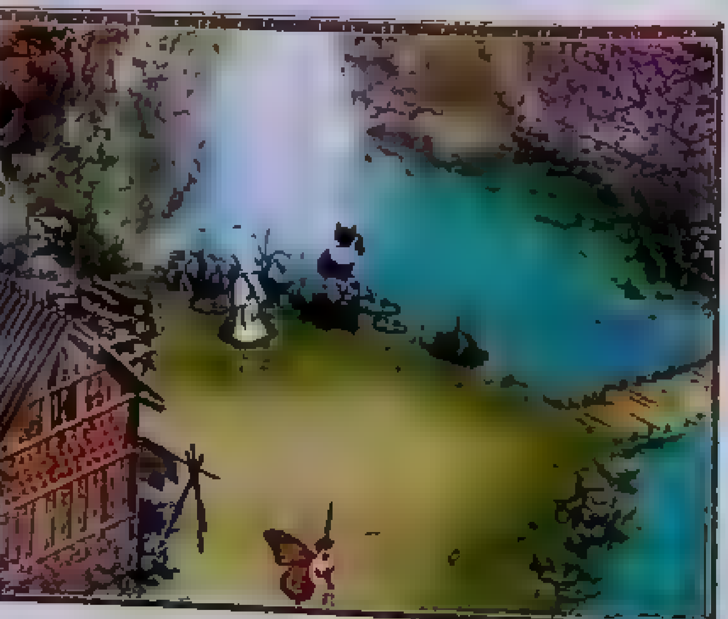
【白龙篇】

既然小白龙是龙，那么龙宫里关于他的消息自然也最多。但是当木棉来到龙宫后，却被东海龙王的述说吓了一跳，原来小白龙因为触犯天条而被关在天上的斩龙台，一时三刻就要龙头落地。闻听此言，木棉心急火燎，如飞矢一般赶往天宫阻止行刑。怎知在斩龙台打败监斩天神后并没有将小白龙救下，因为斩龙台的钥匙在玉帝手里，一时三刻过去，铡刀落下，龙头落地。心有不甘的木棉于是又怒气冲冲的赶往玉皇大帝处进行质问。将巨灵神打败后，玉皇大帝对木棉的勇气很是佩服，但是由于白龙之所以被处死是因为他烧了王母所送的至珍至贵的夜明珠，因此除了把夜明珠找回来别无他法。回到斩龙台向小白龙询问后，木棉得知夜明珠并没有烧坏，现在在小白龙的前妻万圣公主那里。来到万圣公主处，木棉被告知夜明珠已经被烟熏黄，或许只有龙宫深处的九转龙涎香才能让它重放光华。将九转龙涎香交给万圣公主后，夜明珠总算被清洗干净，木棉拿着它立即去还给王母娘娘，可是王母娘娘一见此珠子，立即说是假货。自己也搞不清楚真假的木棉，只得拿着夜明珠去找南极仙翁鉴定宝物的真假。

南极仙翁虽然知道宝物的真假，却不敢说，而是让木棉去找观音菩萨。至于观音菩萨的解释则是让木棉目瞪口呆，事情原本是这样．泾河龙王在临死前冲撞了西王母，而王母也就因此深深恨上龙族，所以她给小白龙的夜明珠，原本就是假的，这样以后小白龙把夜明珠还回去的时候，她就可以用假夜明珠治小白龙的罪，也就是说，不管夜明珠有没有被火烧，小白龙都是死路一条。得悉事情真相的木棉虽然和王母娘娘理论，但是仇恨已经湮没了王母娘娘的理智，非但不听木棉的话，而且还放出宠物凤凰攻击木棉。不管木棉有多厉害，也始终不是有亿万年修炼功力的王母的对手。从王母手中逃出后，木棉便四处寻找破解之法，并从一名仙女口中得知，只有用火凤之睛、天眼、醉生梦死、飞雪碎石、红线、人参果、般若多罗密心经、混天绫这八样东西合在一起炼制而成的玄天铁鞭才可以破解王母娘娘的法术，于是木棉动身去寻找这八种宝贝。历经万难，木棉终于从月老手中拿到红线、从五庄观拿到人参果、从哪吒和东海龙王手中拿到混天绫，但是当木棉去金山寺求法明方丈给予般若多罗密心经的时候，却被泾河龙王的鬼魂抢先了一步。为了找到般若多罗密心经，木棉只得去地狱找泾河龙王的鬼魂算帐，将其打败后，龙王鬼魂的可怜像让木棉于心不忍，因此决定帮其解脱，看看阎王有没有什么办法。经过和阎王的三场大战后，木棉终于通过地狱考验，为泾河龙王的鬼魂求得特赦令牌。将特赦令牌交给泾河龙王的鬼魂后，般若多罗密心经也就自然拿到手。

之后，木棉又马不停蹄的将剩下的宝贝找全，并将八种宝贝全部交给太上老君。不过玄天铁鞭并没有这么容易拿，还需要打败蛟龙通过太上老君的资格认证后才能取得。几经周折，木棉终于使用玄天铁鞭将不可一世的王母娘娘和凤凰打败，并从其身上取得了真的夜明珠。把真夜明珠拿给玉皇大帝看过后，明理的玉皇大帝当下就将斩龙台之匙送给木棉。获救的小白龙，在了解了自己的任务后仍旧对父亲和前妻万圣公主放心不下，希望木棉能帮他去征求下他们的意见，以使得自己安心上路。将东海龙王和万圣公主送给小白龙的龙鳞、白剑交到白龙手中后，小白龙终于没有了任何牵挂，一心一意准备西天取经。■





——道夺目的箭光，象划破天际的闪电，带着如隆隆雷声般的呼啸，在漆黑的夜中留下醒目的光彩。就连皎洁的月色，也被那箭光所掩盖，天地间，仿佛只剩下它的光芒。



星远拼命地奔跑着，因为那箭随时可能贯穿他的胸膛，停下来就意味着死亡。身为神族的大主教，星远一向与人为善，绝不可能和这种令人闻风丧胆的魔箭杀手有什么瓜葛，可这次确实是在劫难逃了。箭光击中了胸口，殷红的血液汩汩流出，疼痛的感觉开始弥漫全身，星远成为了这枝魔箭下的又一个牺牲品。

“又是同样的箭法！”花满楼检查完星远的尸体，愤愤的说，“已经是第二十三个了！再这样下去，神族的人就要叫他杀光了！”

“殿下，我们要立即采取对策，否则国民的极度不安会引起暴乱的。”骑士长飞盟进谏道。

“对策?还能有什么对策！神族几乎三分之一的重臣都已经死在这支魔箭之下，而我们却连它的影子都没见到，更别说它的主人了。难道你要我动用整个神族王国的力量去对付一个连真实身份都不知道的敌人?那样暴乱只会更早发生！”花满楼对此极其不满。

“不，陛下，我的意思是，是不是可以请上任国王出马……”大臣欲言又止，似乎想到了什么。

“风者？这重任确实只有她能担当。不过……，她现在又在哪呢？”花满楼不由得叹了口气，望着晴朗的天空，回忆起临别的一幕一幕，“你们都先下去吧，我再想想。”

风撩起了花满楼的衣襟。

“风者，是你吗？你回来了？”

“是，我回来了，是因为不愿看着自己亲手建立的王国轻易倒塌！我心意已绝，是不会再和你在一起的。”　风者还是一如既往地直来直去。

“风者，以前是我的错，但这次你可要义不容辞呀！”

“我不是那么小气的人吧，否则怎么会把王国交给你？具体的情况你来给我讲讲吧。”

“我也派出了神族最精锐的部队去寻觅魔箭杀手的踪迹。但是到现在，我们看到的只有尸体。”花满楼眉头紧皱。

“这样吧，立即召回所有在外面调查的人手，不要再添加无畏的牺牲。剩下的，让我去。”

神族外的旷野上，夜色漆黑，风者独自站在旷野中，等待着那个魔箭杀手的出现，“诅咒魔杖”上的宝石在月光的照映下熠熠生辉。作为被猎杀的对象，她不知道魔箭杀手什么时候出现。在对峙的双方里，占据着时间上主动的人，往往占据了大半的胜率。但是，没有办法，除了等待，风者不知道该怎么样去寻找那个杀手，所以，她只有把自己当作诱饵

风，仍然在轻轻的吹拂。风者闭上眼睛，仔细的聆听着风中的语言，从中辨认着各种信息。柔和的，是左侧树林，刚猛的，是前方那块巨大的岩石；而那尖锐的……应该是魔箭杀手！风者的神经立即紧张起来，神圣的祝福术同时施加到自己身上。面对这个攻击力超强的敌人，多一分防守的力量，就多一分胜算。在防守的同时，寻找对方的每一丝破绽，最后给予致命的一击，只要一击，就足够了，这是风者决定来这里充当诱饵时定下的计划。那种尖锐的感觉随着风越来越近，风者右手的“诅咒魔杖”已经积蓄起淡淡光芒，这是所有光明法师的最终魔法——太阳之光。

只有十英尺左右的距离了，魔箭杀手的攻击就在这时展开。一道夺目的箭光，象划破天际的闪电，带着如隆隆雷声般的呼啸，在漆黑的夜中留下一道醒目的光彩。就连皎洁的月色，也被这道箭光所掩盖。天地间，仿佛只剩下这枝箭的光芒。面对这样的攻击，只能先选择躲避。但是，比起其他和魔箭杀手交手的人来说，风者是幸运的，因为，她躲过了这一箭。魔箭杀手愣在了那里，从没有人能躲过这箭光。不过这却是风者的机会，她冲了上去，积蓄在“诅咒魔杖”上的太阳之光同时向魔箭杀手扑去。突然，风者的腰间被什么刺中，火辣辣般疼痛难忍，身体的反应变得迟缓，太阳之光的威力也随之降低。魔箭杀手避开了太阳之光，又一支闪亮的魔箭搭在了弦上。风者缓缓的闭上了眼睛，等待着魔箭贯穿身体的那一霎那。

良久，没有动静。等风者再次睁开眼睛时，魔箭杀手已经不知所踪了。风者奇怪的站起身，难以置信的望着自己。她很诧异，为什么自己能活下来?但是，这些只有问魔箭杀手才能知道了。现在，她只有尽快的想到制服魔箭杀手的办法，才能解开心中的谜团。

“怎么，魔箭杀手会放过你?”花满楼很奇怪的看着风者。

“我也不知道。我本来以为自己已经没有任何生路了，可是……真是很奇怪。”风者完全没有注意到花满楼的神情。

“好后悔，这种试探真不应该让你去，太危险了，万一……我会心痛死的。”

“我决定再去会会魔箭杀手！”风者忽然抬起头说。

旷野上，依旧吹拂这轻柔的晚风。但是，却带着一丝肃杀的气息。风者，依旧站立在上次的位置，用同样的姿势等待魔箭杀手的来临。晚风中依旧飘动着许多只有风者能够明白的语言。风者静静的听着，用她光明法师特有的直觉去感受那些语言所表达的信息。

“你不该来。”魔箭杀手第一次对一个活人说话，声音依旧是那么冰冷，没有一丝生气。

“为什么上次不杀我?”风者这次没有往自己身上加祈祷和祝福，她准备用尽所有的法力召唤一次最强大的太阳之光。那样，即便上次那种不知所因的情况出现，她也有自信将魔箭杀手毙于手下——即便她自己也失去生命。

“上次不杀你并不代表这次也不杀你，你为什么还要来？”魔箭杀手的箭已经搭在弦上。



但是，依两人现在的距离，弓箭的威力远远不及法师魔杖的打击力。不知道一向是自己处于有利位置的魔箭杀手为什么会犯这样的错误。

"这次你不一定能杀得了我！来吧！"风者决定先把对手抓住，再问自己想问的事情。于是，积蓄已久的太阳之光携着万钧战力扑向魔箭杀手。漆黑的深夜，顿时被这一束人为的阳光照的通明，仿若地球倒转，星辰陨落般令人惊心动魄。

魔箭杀手对于这次的太阳之光再也不能无所顾忌。毕竟，没有人可以忽视太阳之光的威力。除非，魔法的使用者愿意收回自己的杰作，否则，太阳之光将笼罩整个世界。但是，面对魔箭杀手，风者没有理由停下手中的攻击，除非奇迹发生。然而，奇迹真的发生了！面对摘下面具的魔箭杀手，风者致命的攻击不由自主的停了下来，因为，他竟然是…… 是真火傲阳！

"为……为什么会是你？"风者掩饰不住自己激动的神情。她实在不愿相信，那个在一手破坏自己国家的杀手，竟然是和自己一起奋斗了这么多年的真火傲阳。

"为什么不能是我？"真火傲阳苦笑了一下，似乎心里藏着很多的秘密。

"是啊，为什么不能是他！"花满楼的声音从不远处传来。

"花满楼，你什么意思！"花满楼的出现让风者感觉到这次魔箭杀手事件是他和真火傲阳一起策划的，而果真是这种结局的话对于风者来说，是永远无法接受的。

"还用解释吗？受死吧！"花满楼手中的重型战斧挥舞起来，冲向风者和真火傲阳。作为光明和黑暗法师，近战绝不是风者和真火傲阳的强项，尤其是在面对花满楼这样的摔跤手的王者之时。更何况，还是突袭。所以，在花满楼的战斧下，真火傲阳几乎是立刻就倒了下去。

"花满楼！你为什么要这么做！"风者扶着倒下的真火傲阳，冲着花满楼大喊。

"只有在这个时候才能感觉到你是个女人。平时的你太强了，强的让我没有一点安全感。更何况你身边还有个真火傲阳！只有除掉你们两个，神族才真正是我一个人的天下！我不允许有人威胁到我的统治！真火傲阳离开神族后，我以为我们俩个会携手相伴，可是你念念不忘的还是他，与其得不到完整的爱情，不如拥有全部的权力。所以我放你走，然后放出风声说你死了，真火傲阳果真恼羞成怒重拾杀手本色而最终将你引出。本以为你们会两败俱伤，没想到你们居然情愫相通！不过，如今真火傲阳已死，没了这情你还剩什么呢？哈哈哈……我就是神！"花满楼的笑声充满了整个旷野。

花满楼在得意中没有注意到，太阳之光的力量在风者的魔杖上重新聚集。一道灿烂夺目的阳光在旷野上乍现，旷野上的万物都被它的光芒笼罩。树木在它的照射下披上一层金色的外衣，微风为它的灿烂而停止了呼吸，所有的生命全部沉醉在这人造的温暖中。花满楼没能逃脱这毁灭邪恶的太阳之光，光明的力量带给他的是死亡。看见真火傲阳手中残留的金黄色的火焰时，风者明白了，在太阳之光和幻兽的双重打击下，还能生存的，肯定不只是这个世界的生命，还有永恒的爱情！

"傲阳……"

"风者……"

两个相拥的身影消失在旷野的尽头。

天呀，这梦好奇怪，近来大概是太痴迷于《帝国在线》的缘故，这种梦时常伴随着罄儿，又或许暗示着围绕着他、他与她，势必会有一个如此一般的结局吗？■

网星 家游联合有奖调查

为庆祝《魔力宝贝》正式收费，在线人数再创新纪录，本社与网星艾尼克斯联合推出有奖调查。我们将在所有答卷中抽选出 21 名幸运儿，赠送总价值 2000 元的奖品。并将在 6 月公布调查结果及获奖者名单。

1. 您玩过以下那些网络游戏？（可多选）
A.从来没有
B.魔力宝贝
C.石器时代
D.传奇
E.金庸网络版
F.龙族
G.其它(请写明)

2. 您主要通过什么方式玩网络游戏或者上网？
A.网吧
B.modem
C.ADSL
D.ISDN
E.其它(请写明)

3. 您平均每天玩网络游戏的时间为？
A.0 小时
B.1 小时
C.2-3 小时
D 4-6 小时
E.大于 7 小时

4. 您对当前网络游戏运营中最大的不满之处
A 收费太高
B.客户服务 /GM 服务质量
C.服务器连接质量问题
D.可玩性问题

5. 除了杂志以外，你了解游戏信息的主要途径是：(可多选)
A.互联网
B.电视节目
C.朋友推荐
D.网吧里看别人玩
E 买游戏的时候现选

6. 您上网的主要目的是：(可多选)
A.玩游戏
B.看各种新闻
C.收发电子邮件
D.与人聊天

7. 以下哪个网址是魔力宝贝的官方主页？
A.www joypark.com.cn
B.www.crossgate.com
C.www.moli com
D.www.crossgate.com.cn

8. 你经常去哪些专业游戏资讯网站了解自己喜欢的游戏？
A.天使 online
B.17173
C.亚联
D.网络游戏世界
E.华游网



勇士之王

WARRIOR KINGS

一款注定在其上市之后引起巨大市场冲击的真正的3D RTS游戏

—PC GAMEPLAY

一款真正意义的即时战略游戏—简单的操作、直观的界面、深入人心的、彻底的3D画面

—PC ZONE

订购电话：66416666

1000套《勇士之王》抢先获得

详见"新鲜水果总动员"

北京百事可乐公司促销活动

奥美电子 AEC www.aomeisoft.com

尽享网球竞技之美 感受赛场精彩一瞬

零售价：38元

多达几十位网坛精英任你选择，
原来你也可以天下无敌？
极具魄力的豪华场景，如临其境
全球各大公开赛，大师赛，大满贯赛事，
带你打遍全世界
让你征战多元化的各种比赛场地
多人对战、网络对战，想怎么玩都行
"网球精英，你玩过了吗？"

网球精英

TENNIS MASTERS

MICROIDS

奥美电子 AEC www.aomeisoft.com

美年达首届中国电子竞技大赛

一等奖 1名 10,000元 + 飞利浦液晶显示器6台及证书
二等奖 1名 6,000元 + 飞利浦纯平显示器6台及证书
三等奖 2名 飞利浦纯平显示器3台及证书
前32强 30名 500元
特别参与奖 1名 1,000元
注：前90名缴费战队获赠奥美公司提供的正版软件一套！
报名时间：即日起至2002年4月15日23：59分截止
网上报名：www.gtom.com.cn
最新信息请密切关注：www.aomeisoft.com www.gtom.com.cn

SIERRA STUDIOS

HALF-LIFE 半条命－反恐精英



(飞利浦液晶显示器)



(飞利浦显亮二代纯平)

飞利浦 液晶彩显

tom 长通宽带

大赛主办方：北京长通联合宽带网络技术有限公司
独家赞助商：北京百事可乐饮料有限公司
大赛授权方：奥美电子(武汉)有限公司
特别鸣谢：飞利浦电子有限公司、北京中友百货有限责任公司
协办方：北京硅谷电脑城、北京神州亿龙科技有限公司



大話食神

之RPG特别限定版 续二

诸位看官大家好！因为在下[illegible]，所以上期没有出现，真是非常之不好意思，还望多多包涵！在开始讨论本期的问题前，我要给大家先讲一个地方名词——"江湖菜"。这个名词来自于重庆方言，指的是那些在民间非常流行，但暂时还没有登上大雅之堂的菜品。[illegible]口某种江湖菜面世之后，大家就蜂拥而上，[illegible]做出的江湖菜味道都是千篇一律，毫无特色。所以，江湖菜虽多，但没有多少值得记忆的精品。我之所以在这里用到"江湖菜"这个题目，就是因为在我将近九年的中文 RPG 生涯中，所接触到的那些游戏人物给我的留下的只有一个感觉：江湖菜！

江湖菜·游戏角色

作为一款中文 RPG，能否吸引广大的玩家，游戏所塑造的人物是否成功应该说是至关重要的。因为 RPG 这种类型的游戏最终目的就是要让玩家与游戏中的角色合二为一，身临其境，深刻体会到游戏的精彩。

也许大家对于这种单纯的理论会感到枯燥乏味，那么就让我们从剖析一个具体的实例来谈谈角色塑造的问题。这个实例就是大家都很熟悉的《仙剑奇侠传》。作为中文 PRG 游戏发展史上的[illegible]，[illegible]中文[illegible]玩家[illegible]完全溶入了这部戏中，[illegible]中文 RPG 的巅峰之作，的确会发现它在许多方面会给我们带来[illegible]

首先看看《仙剑奇侠传》是如何把游戏角色的人物性格展示在大家面前的。李逍遥是男[illegible]

这样的叙述手法的一个好处就是可以慢慢的在情节的发展中将李逍遥的人物性格呈现在大家面前，不象现在有些 RPG，一开始就知道了男主角是位高大全的"十杰青年"，以致玩家很快就失去了进一步玩下去的兴趣。

鲜明的人物形象是《仙剑奇侠传》在人物塑造方面最成功的一点。但有意思的是，游戏中留给人留下最深印象的倒不是游戏的男主角李逍遥，反而是两个性格迥异的女孩子（至于阿奴，说实话，游戏中并没有[illegible]吧[illegible]

[illegible]她[illegible]来描[illegible]上富[illegible]小点缀而已。

[illegible]最让玩家感动的一个角色。[illegible]位柔弱少女[illegible]林月如之后，她选择了[illegible]深人的[illegible]择了生命的[illegible]

[illegible]人为[illegible]

纤弱女孩伤心流泪。

刁蛮任性却本性善良的江南女孩林月如则完全是另一种截然不同的女主角。敢爱敢恨是这个女孩最大的性格特点。在同李逍遥的最初交往中，因为误会让月如对李逍遥产生了敌对的情绪，当误会消除之后，当月如渐渐意识到李逍遥将会是自己生命中最为重要的部分的时候，就毫不犹豫的将所有的情感倾注到李逍遥的身上，直到为[illegible]献出自己的生命。

至于李逍遥，他正直善良，为人孝顺，可以说是一个女人眼中的好男人，但缺点也[illegible]面，他似乎脱不了大多数小男生都有的[illegible]点就是摆脱不了优柔寡断的性格。当然，也有人把这种性格特征看做是李逍遥不够成熟，这在整部游戏[illegible]表现得非常充分，[illegible]种性格[illegible]的悲剧结局[illegible]

《仙剑奇侠传》在很大程度上影响了中文 RPG 在人物塑造方面的发展方向。随后很长的一段时间里，[illegible]中文 RPG，或多或少找得到《仙剑奇侠传》的痕迹，有些游戏甚至因为过于模仿《仙剑奇侠传》[illegible]，也就是说，江湖菜的毛病开始逐渐显现出来。

在这里不得不说说大陆地区的第一款中文 RPG《剑侠情缘》。《剑侠情缘》对中文 RPG 来说[illegible]，但是从《剑侠情缘》的本身来说，在人物角色方面[illegible]《仙剑奇侠传》的[illegible]主角独孤剑。制作者大概也想在游戏中刻画出象李逍遥那样的一个优点和缺点都非常突出的正面人物，但是由于在把握人物造型的具体细节方面没有能够表达出鲜明的个性特征，导致张如梦这个人物形象并没有能够给广大游戏玩家留下多少深刻的印象。

而后来的中文 RPG 大多数同样没有能够解决好人物塑造苍白无力的这样一个问题，这是一种情况：人物缺乏个性或者说个性不够鲜明。另一种情况[illegible]然相反，那就是过于突出某方面的个性。《剑侠情缘Ⅱ》中的那个被称为"快乐男孩"的南宫飞云[illegible]了点，个性过于张扬，感觉完全同这个才 16 岁的男孩不相符合。可能制作者想给这个人物赋予一种幽默诙谐的性格，但是现在看来这个性格的确是没有能够把握好，[illegible]

[illegible]中文 RPG 就不必说了，因为这些游戏中的人物大多数已经为广大玩家所熟悉，游戏本身的塑造并不[illegible] RPG，在人物形象方面给我们的感觉就象江湖菜给人们带来的感觉[illegible]形式雷同，缺乏亮点。

[illegible]人物形象，的确是目前中文 RPG 必须重视的一个问题。[illegible]











们也有必要借鉴一下欧美和日本同类型游戏在这方面的做法。

严格说来，其实欧美 RPG 游戏并不是很重视对人物形象的刻画，而且在游戏中不太会象中文 RPG 这样有正面人物和反面人物的明显界限，即使有，也是很模糊的。这大概同西方人的文化传统有关。欧美 RPG 游戏还有一个很有意思的地方，那就是往往留给广大玩家印象最为深刻的就是游戏中的那些 BOSS（就是中文 RPG 中的反面人物），比如《暗黑破坏神》中很多人都记住了那个战斗意志极其顽强的"大菠萝"，却很少有人能够说出英雄的名字是什么。

相对于欧美 RPG，日本 RPG 倒更能给我们借鉴和启示。说实话，我们经常在说要通过这样或者那样东西来教育下一代，但是作为拥有最广大青少年受众的电子娱乐却被忽视了，其实我们更应该重视游戏对人们尤其是青少年的教育作用，换句话说，也就是电子娱乐应该承载起一定的社会教育的意义和责任。而这一点在 RPG 中主要就是通过成功的人物塑造来实现。日本人在这方面就很值得我们去学习，纵观整个日本 RPG 的发展，会发现日本人在 RPG 人物形象中往往倾注了很多理性的东西，玩家在游戏中感受到的不仅仅是这个人物本身的个性特征，更多感受到的是沉重的世界观和人生观。最典型的就是著名的"最终幻想"系列。

恐怕很多朋友都知道，在"最终幻想"系列中，有一个非常有趣的现象就是游戏中的主角（往往是男主角）一般都是那种缺乏正面人物所应该具备的优良品质的普通人物，个性并不突出，或者说是压根就没有个性，其实这种在我们中国人看来匪夷所思的现象恰好反映了日本人在制作 RPG 游戏人物时候的思维习惯。在日本 RPG 界一向流行这样的观点：一部成功的 RPG 游戏，其塑造的人物一般来说两种类型。一种是具有[illegible]的个性，另一种则是彻底没有个性。可能我们会认为一个毫无个性的人物来担当游戏的主角，怎么能够吸引广大玩家呢？其实这正是日本人的高明之处，正由于主角没有自己的个性，玩家更容易把游戏中的人物看做是自己的化身，能够轻松的把自己的性格特征和情感溶入游戏之中，这样 RPG 游戏就达到了用"角色扮演"来吸引玩家的目的了。比如《最终幻想Ⅶ》中的男一号克劳德是个性格内向、略带木讷的人物，而无论是同自己并肩同行的战友还是互相交战的敌人却个个都是具备丰富个性的角色，按理说这种喧宾夺主的角色塑造应该是很失败的，但结果却是克劳德成为整个《最终幻想》游戏系列中最让人难忘的男性角色之一，制作者在这方面的深厚功力可见一斑。

同欧美 RPG 一样，日本人也从来不在游戏中单纯划分好人与坏人的简单概念。在"最终幻想"系列中就有很多主角无法用传统思维方法来分析他。比如《最终幻想Ⅳ》中的男主角 Cecil 本身就是一个黑暗骑士[illegible]，而《最终幻想Ⅶ》中的头号恶人 Sephiroth 则被认为是"最终幻想"历史中最有同情心的反面角色。玩家并不因为他是游戏主角的敌人而厌恶他，反而还谅解他。能够将一个游戏角色塑造到如此的地步，我们不得不为之击节称叹。

至于日本人喜欢在人物身上附载更多的价值观念那同样是显而易见的。典型的莫过于《最终幻想Ⅸ》了，从众多的游戏角色身上我们可以看到各种各样的情感观、价值观：爱、死亡、人生意义，甚至环保主义。

现在我们再来看看中文 RPG 在人物塑造方面的那种类型雷同、热衷追风的模式化，就不难理解中文 RPG 为什么一直缺乏广大玩家的认同了。我一直认为，既然我们在技术上（比如游戏的引擎）无法赶上别人，那么就应该在我们所擅长的地方（故事架构、人物设计）落下功夫。可惜的是如今的中文 RPG 恰恰是在这些地方还存在很大的问题，不能不说是一种遗憾。

那么中文 RPG 应该怎样塑造一个成功的人物形象呢？我毕竟是圈外人，在这里只能做的是抛砖引玉，更多的事情还是需要游戏制作者们自己去揣摩，去思考。[illegible]信，有中国上下五千年博大精深的优秀传统文化（里面可是有不少的让人难忘的人物形象呢）作为基础，未来的中文 RPG 一定能够给我们带来一份同往日完全不一样的美味江湖菜。■

（文／晓儿）











CODENAME OUTBREAK

蒸发密令

对于人类而言，宇宙仍然有很多不解之谜。天文学家们在地球周围建设空间站，日以继夜地观测着外面神秘的未知世界。他们震惊的发现，银河中有不寻常的慧星群不断地往地球方向移动，于是提出了防御方法，希望将灾难伤亡减至最少。但是，事实上当这些慧星并不如学者想像的简单，它们之中包含了其他外太空生物，更控制人类开始互相杀戮……

长期以来，第一人称射击游戏



都有了固定的模式，但是《蒸发密令》的开发者仍然设法给玩家带来了新的体验。

第一是团队配合。你可以同时派出两名战斗精英，其中一名由玩家主控，另一名可通过简单指令（跟随、留守、开火、禁止射击）进行控制。若有需要，通过切换可分别主控他们。通过这些指令，玩家可以发挥小组作战的优势，例如命令队友进攻，藉此吸引敌人的注意，自己则在隐蔽物后进行狙击。当你和队友距离较远时，可以开启"画中画"镜头，以便随时观察队友的状况。

第二是日夜更替。在13个任务中，玩家可以选择在日间或晚间出击，利用黑暗的环境进行偷袭后未尽兴的话，还可以再试一试在日[illegible]可以清楚的看见敌方守卫及坦克等的移动路径，进而采取适当的迂回路线。但相对的，敌方也有较大的机会发现你。而在晚上，虽然有夜视镜可用，但还是不容易看清敌军位置，优点是你有机会安全潜过敌军身后，因为他们也看不见你。因此，选择在白天或晚上攻坚，就要看玩家自己的擅长……不过还要注意一点，敌方守卫的位置在昼夜是不会一样的（白天、黑夜可各打一回，一个游戏变成两个了，哈哈……挺划算吧）。

在战场上，假如你以Quake的心态去作战，那便是死路一条。你很快便会发觉边跑边开枪会严重影响准确性。你必须走几步，蹲下或伏下视察四周围境，尽量不要被敌人看见，然后利用瞄准器狙击远处的敌人。玩法上有点像《彩虹六号》，细心和谨慎是保住小命的关键。

《蒸发密令》的画面比起一般射击游戏要更精细，人物外貌、物品道具以至场景方面——尤其户外环境的森林部分都非常逼真得可以，加上日夜变化、天候因素形成的光影效果，玩家们将体验难忘



[illegible]延迟。音效方面也很出色，支持EAX和A3D，声效自属顶级质素，无可挑剔。

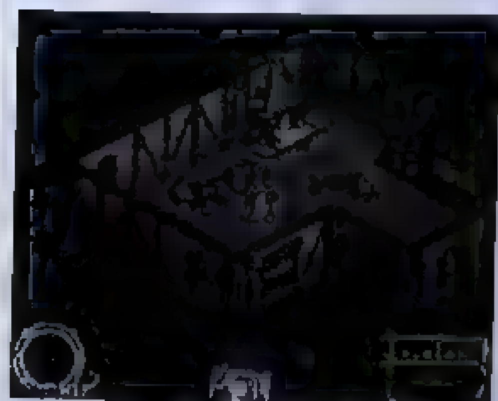
玩家可选择不同难度进行游戏，假如你觉得单机任务挑战性不够的话，也可以选择多人联机对抗，联机中包括了传统的死亡竞赛（DeathMatch）、夺旗（Capture the Frag）等多种玩法。■

游戏名称：Codename Outbreak
出品公司：GSC/Virgin
国内发行：连邦软件
游戏类型：动作射击（ACT）
3D声效卡：EAX、A3D
多人游戏：支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2001.9

1 TO 8 PLAYERS　MISSION EDITOR

NIGHTSTONE 夜之石

这是一款标准的仿制《暗黑破坏神》的ARPG，包括战斗系统、道具储藏系统，以及外观。在角色安排上，也不难看出《暗黑破坏神》的影子，玩家可以选择扮演3个主角，在单人游戏模式中，每一个主角都拥有庞



大的非线性任务架构，而且任务走向都会截然不同。比较特别的是，在后期，3个人会不期而遇，组成一个团队。

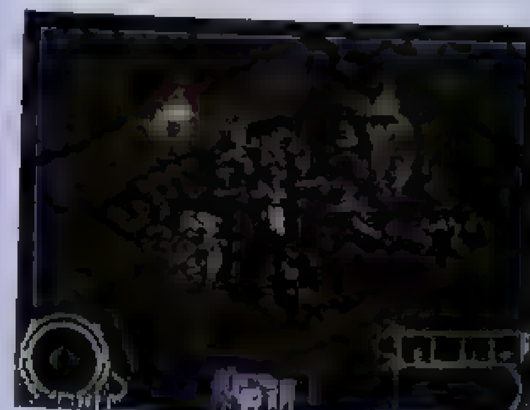
3个主角各自拥有特殊的技能。第一个主角Terak是个野蛮人，是最好的战士，他的进攻武器是剑，而令他能够抵御最大程度打击的则是他的盾牌。唯一的弱点就是他不具备潜行的技能，这在某些战斗中是很吃亏的。

弓箭手Rhelia是攻防能力最平衡的一个，可以躲在队伍后面远距离攻击敌人，但如果被敌人围攻的话，她就很难逃脱了，好在她的抗击打能力也不算太差，保住半条性命还是没问题的。



魔法师Aisat是主角中的另一个女性，游戏中所有魔法她都能够使用。但是她的师父告诫她，在她的灵魂深处有一些阴暗面，随着她的魔法技能的发展，会影响她的人生（听着象《星球大战》里面的阿纳金）。Aisat的魔法攻击范围最大，并且可以同时攻击数个敌人，但是如同所有的魔法师一样，Aisat的防御能力是极差的，如果孤身面对一群敌人的话，几乎难以幸存。

选择完主角后，按照惯例，要分配点数给基本技能。《夜之石》中共有4种基本技能 体力、力量、防御和技巧。体力纯粹是显示玩家遭受打击之后所剩的生命值；防御是指能够抵抗敌人攻击的属性值，也相当于耐力和持久力，会影响奔跑速度，玩家把点数加在技巧上面，可以增强潜行的能力，力量值的增长会提高魔法值。由于每个主角的攻击方式都不相同，将点数分配给最适合角色的属性对战斗会有很大帮助。对Terak来说，体力是最重要的属性，但对Rhelia来说技巧才是最关键的，这有助于她悄悄地接近敌人。游戏中不会有更多的技能、属性、职业之类的元素出现，那些迷恋于RPG中丰富多彩的人物系统的玩家可能会有些失望。



《夜之石》拥有一张奇特的大地图，在大地图上有3个小雕像分别位于不同的方位，代表了3个主角在游戏世界中的地点。每个主角都只能按照自己的方向移动，比如Terak和Aisat在游戏之初只能向着一个方向前进，而Rhelia则可以有两个方向移动。随着游戏进程的发展，Terak和Aisat的等级提升以后也会有能力向多个方向移动，最终和Rhelia会合，组成战斗团队。

从游戏画面来看，许多光影效果运用了3D技术，总体感觉还是不错。开发者将游戏定位在2D上非常明智，毕竟，想用不成熟的3D技术去迎合潮流是很难成功的。相反，在成熟的技术基础上多花点心思，也能有不俗的表现。■（文/HAPIII）

名称 Nightstone　制作 New Horizon　上市 2002.4　B



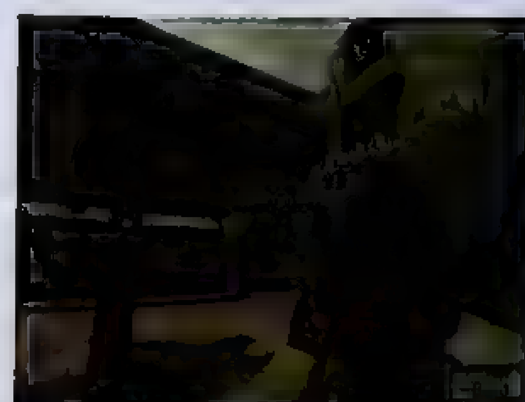
生不逢时之作——

暗藏杀机之剃刀部队

SHADOW FORCE: RAZOR UNIT

文/幻文

在欧美众多游戏制作公司当中，Activision可谓是声名显赫，二月份上市的《暗藏杀机之剃刀部队》（Shadow Force. Razor Unit，后文简称SF）就是它们的最新作品。抛开游戏的品质不谈，笔者非常佩服制作公司的勇气，居然敢于在近期《荣誉勋章》、《英雄萨姆2》、《命令



与征服 叛逆者》等大作云集的时候推出这款FPS游戏。也正是在这个特殊时期，SF最终在比较中暴露了作品中庸平凡的缺陷。

笔者对Activision的研发实力并无怀疑，但优秀的游戏贵在创意，缺乏新颖出众的亮点正是SF最大的问题。玩家在本作中扮演的是一名美国特种空降兵，身为部队的精锐力量，时常出没世界各地执

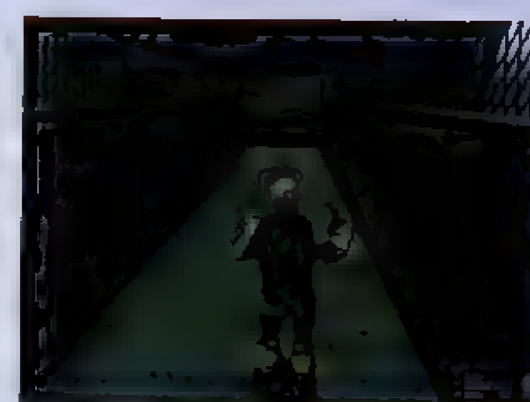


行各类军事任务，这次由于中东地区出现危机，你将被派往该地进行秘密调查。关于"剃刀"这一绰号，正形象的反映了该部队的作战风格——将棘手的困难迅速剔除。游戏中虚构的现实背景完全无法与《荣誉勋章》浓重历史气息相媲美，而孤胆英雄似的风格却又同幻想的《英雄萨姆2》如出一辙，稍有不同的是后者不必玩家东躲西藏。

在印象中，SF应该算是Activision以往作品中少有的朴素之作。游戏的画面表现得中规中矩，虽然没有绚丽的光影、没有丰富的景物、也没有多变的环境，但在某些细节部分还是值得称道的，尤其是它的高清晰纹理贴图。在游戏中



我们可以通过凹凸起伏的沙地、低矮嶙峋的山岩、干枯开裂的戈壁和那一望无际的荒漠等场景深切的感受到自己已置身于那干燥的中东地域。除此之外，露天场景中很少能见到除树木和低矮建筑以外的景物，似乎那里只有罪恶和枯燥。抬头观察晴朗蔚蓝的天空，丝毫没有雨季的阴霾，而且动态渲染



效果使得浮云不断变化着原有的姿态。另外根据玩家的喜好，我们还可以像《叛逆者》中那样任意切换第一人称和第三人称视角。总之，是选择身临奇境扮演无畏的萨姆大叔，还是追踪感受沙漠中的特种兵就要大家自己决定了。

对枪械的高度仿真是本作一大特色，如今游戏中常见的AK-47、M4、MP5等十余种武器道具全部登场，而且大多数都能进行瞄准射击，这绝对是痴迷CS的玩家喜闻乐见的。当切换到瞄准姿态时，枪械的模拟准星将消失，玩家必须掌握那点与点所构成的枪身视角规律。当然，如果你对真枪有所了解，那会很快掌握射击的要领。另外本作对弹痕的模拟达到了前所未有的真实，射击不同质地的物品时所留下的痕迹截然不同，例如打在坚硬的钢铁上是整齐的圆形，在土石墙壁上就是不规则的凹陷形状，而木质箱子则是几乎完全断裂的效果，还有其他如玻璃、铁皮，甚至人体等都有各自不同的细节表现。

除此之外，游戏还拥有不错的声效，行走在不同路面上发出的声响各异。操作方面如同CS一般容易上手，显示面板简单直观。可惜



特种兵的武器虽然丰富齐备，但也不比在《叛逆者》中驾驶猛犸坦克过瘾。不要怪笔者心猿意马，都是因为近期的同类游戏让人眼花缭乱所致。如果SF还会推出续作的话，让我们期待其继续发扬已有的优点，取得更好的成绩。■

游戏名称：Shadow Force: Razor Unit
出品公司：FUN Labs/Activision
国内发行：未定
发行版本：1CD/WinAll
多人游戏：支持
出品日期：2002
官方网站：www.funlabs.com

COMMAND & CONQUER RENEGADE 战地指南

备受瞩目的 WESTWOOD 首款 FPS 游戏《命令与征服：叛逆者》(Command & Conquer Renegade，后文简称 C&CR)终于在 2002 年 2 月如期上市了，尽管此前，众多的评论家对擅长即时战略的 WESTWOOD 转而制作射击游戏，称之外不务正业，但是金子总会发光，当游戏终于出现在玩家的电脑屏幕上时，大胆而独特的创意，刺激新奇的游戏操作，以及似曾相识的任务关卡，仍然让无数的玩家为之疯狂，为之倾倒。巨大的成功奠定了 WESTWOOD 继续开发 C&CR 系列的构想，与此同时，为了回报玩家，WESTWOOD 已宣布将在最新游戏升级中开放空中单位供玩家驾驶，而当大家看到本文的同时，EA 也将在内地发行此款大作。面对如此精彩的游戏，我们要做的自然是疯狂地大玩一把，那现在就让我们开始吧。



键位设定

单人模式：

ESC	游戏暂停/EVA 数据联系
TAB	任务简报
F	第一/第三人称视角转换
W	向前移动
S	向后移动
A	向左转
D	向右转
SPACE	跳跃
C	蹲下
SHIFT(左)	跑/走状态切换
E	物品使用/开门，进入/离开车辆及武器设施
R	重新装填弹药
T	狙击镜头拉近
G	狙击镜头拉远
MOUSE(左)	人物/车辆主要武器攻击(仅限驾驶时)
MOUSE(右)	人物/车辆次要武器攻击(仅限驾驶时)

多人模式：

J	当前队伍/建筑状况
K	游戏状态
ESC	多人游戏说明
TAB	战绩列表
Ctrl+1~0	无线电语言(响应)
Alt+1~0	无线电语言(命令)
Ctrl+Alt+1~0	无线电语言(攻击/防御)
F2	与所有玩家说话
F3	与队员说话
F8	查看当前游戏连线信息(服务器·FPS 值、带宽；其他玩家 FPS，SFPS，Ping 值，带宽)

无线电语言列表

Ctrl+1= "Building needs repair!" 建筑物需要维修

Ctrl+2= "Get in the vehicle!" 进驻车辆

Ctrl+3= "Get out of the vehicle!" 撤离车辆

Ctrl+4= "Destroy that vehicle!" 摧毁车辆

Ctrl+5= "Watch where you're pointing that!" 注意你的附近!

Ctrl+6= "Don't get in my way!" 别挡我的路!

Ctrl+7= "Affirmative" 肯定的

Ctrl+8= "Negative" 否定的

Ctrl+9= "I'm in position" 我已经就位

Ctrl+0= "Enemy spotted!" 侦测到敌军!

Alt+1= "I need repairs!" 我需要维修!

Alt+2= "Take the point." 拿下那个据点

Alt+3= "Move out" 走出来

Alt+4= "Follow me." 跟着我

Alt+5= "Hold position." 待在这里

Alt+6= "Cover me." 掩护我

Alt+7= "Take cover." 寻找掩护

Alt+8= "Fall back." 撤退

Alt+9= "Return to base." 撤回基地

Alt+0= "Destroy it now!" 立刻摧毁!

Ctrl+Alt+1= "Attack the base defenses!" 摧毁基地防御!

Ctrl+Alt+2= "Attack the Harvester!" 攻击采矿车!

Ctrl+Alt+3= "Attack that structure!" 攻击目标建筑!

Ctrl+Alt+4= "Attack the Refinery!" 攻击矿石精炼厂!

Ctrl+Alt+5= "Attack the Power Plant!" 攻击发电厂!

Ctrl+Alt+6= "Defend the base!" 基地防御!

Ctrl+Alt+7= "Defend the Harvester!" 保护采矿车!

Ctrl+Alt+8= "Defend that structure!" 防卫这栋建筑!

Ctrl+Alt+9= "Defend the Refinery!" 保护矿石精炼厂!

Ctrl+Alt+0= "Defend the Power Plant!" 保护发电厂!



网络带宽与游戏人数设定

上行对等带宽高于 0.5 Mbps，允许最大 8 名玩家进行游戏。

上行对等带宽高于 1.0 Mbps，允许最大 16 名玩家进行游戏。

上行对等带宽高于 2.0 Mbps，允许最大 32 名玩家进行游戏。

使用 Cable modems 和 DSL 的用户上传带宽低于 128k/sec 将不允许建立主机。



武器说明

游戏中依据《命令与征服》的故事设定，分为 GDI 和 NOD 两大对立阵营，在单人任务中玩家只能扮演 GDI 一方，但可以在任务进行中通过杀死 NOD 士兵，获得对方武器进行使用，而连线对战中根据玩家选择阵营的不同，各自只能使用自己一方的武器，为了节约篇幅，以下统一进行讲解



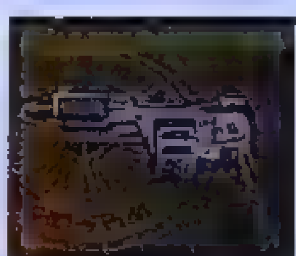
自动步枪(Auto Rifle)
攻击距离：中程
发射速率：快速
破坏能力：一般
所属阵营：GDI 和 NOD

自动步枪是一种经过改良的 M16 式攻击武器，它是 GDI 和 NOD 步兵的标准武器，由于载弹量大，因此为单人模式中的主力武器之一，唯一缺点是无法对车辆\建筑物造成伤害，因此只适宜对付敌人单兵或小队人马。



消声枪(Silenced Pistol)
攻击距离：中/短程
发射速率：快速
破坏能力：轻型
所属阵营：GDI 和 NOD

消音枪是 GDI 和 NOD 步兵的标准武器，因为有消声的功能，因此适宜单兵渗透敌人基地时使用，同时它也是工程师唯一可携带的武器，由于攻击力实在太小，因此在单人模式中基本无用武之地，只适宜在连线对战中考虑使用。



榴弹发射枪(Grenade Launcher)
攻击距离：中/远程
发射速率：普通
破坏能力：一般
所属阵营：GDI

榴弹发射枪是 GDI 对付 NOD 火焰发射器的武器，这种武器限制只有 GDI 榴弹兵使用，对于步兵和坦克都很有用，对建筑物有效，它的优点是攻击范围大，但由于命中率较低，同时榴弹发射频率不高，因此在单兵时，效果并不理想，最适宜在街巷通道等狭窄地形进行攻击。



霰弹枪(Pump Shotgun)
攻击距离：中/短程
发射速率：普通
破坏能力：重型
所属阵营：GDI 和 NOD

霰弹枪最适宜对付近距离的大队敌人，再加上破坏力较强，因此特别适宜在街巷通道等狭窄地形进行攻击，克制霰弹枪攻击的唯一方法是尽量保持远距离攻击。



修理枪(Repair Gun)
攻击距离：中程
发射速率：特殊
(修复周围对象)
破坏能力：无
所属阵营：GDI 和 NOD

修理枪是工程师和特殊工程师(Hotwire，Technician)所装备的，它不仅可以修理东西，包括坦克和建筑物，甚至还能对受伤的步兵进行医疗，如果在连线对战中当玩家选择工程师职业时，那么可以达到更快的修复速度。



C4 遥控炸弹(Remote C4)
攻击距离：短程
发射速率：特殊(装置在建筑物和坦克，不知道是不是游戏的 BUG，C4 在连线时竟然还可以贴在队友或敌人的身上，想一想当一个全身贴满 C4 的士兵勇敢地冲向敌人那会是怎么样的情景，冷汗中……)
破坏能力：重型
所属阵营：GDI 和 NOD

在游戏中每个兵种单位都可使用 C4 炸药，但只有工程师和特殊工程师可携带最多的数量，遥控 C4 炸药可装置在敌军建筑物就像其它类型的 C4 炸药/地雷一样，但玩家必须自行引爆，由于 C4 威力巨大，因此引爆时最好间隔一定距离，以防误伤。

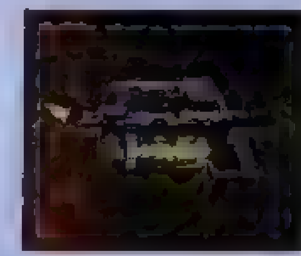


C4 定时炸弹(Timed C4)
攻击距离：短程
发射速率：特殊
(装置在建筑物和坦克)
破坏能力：重型
所属阵营：GDI 和 NOD

和 C4 遥控炸弹性能一样，唯一区别仅在于会在限定的时间内自动爆炸，不需要玩家手动引爆。

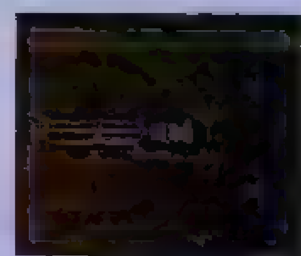
地雷(Proximity Mine)
攻击距离：短程
发射速率：特殊
(如果站在上面或太靠近就会引爆)
破坏能力：一般
所属阵营：GDI 和 NOD

地雷是工程师和特殊工程师身上标准的装备，它可以放在任何一个地方并且炸死接近的敌军，大家可以在基地出入口放置地雷防止敌军工程师来抢攻，由于每一位工程师身上只限带 30 颗地雷，因此请大家计划好再使用，不要浪费。



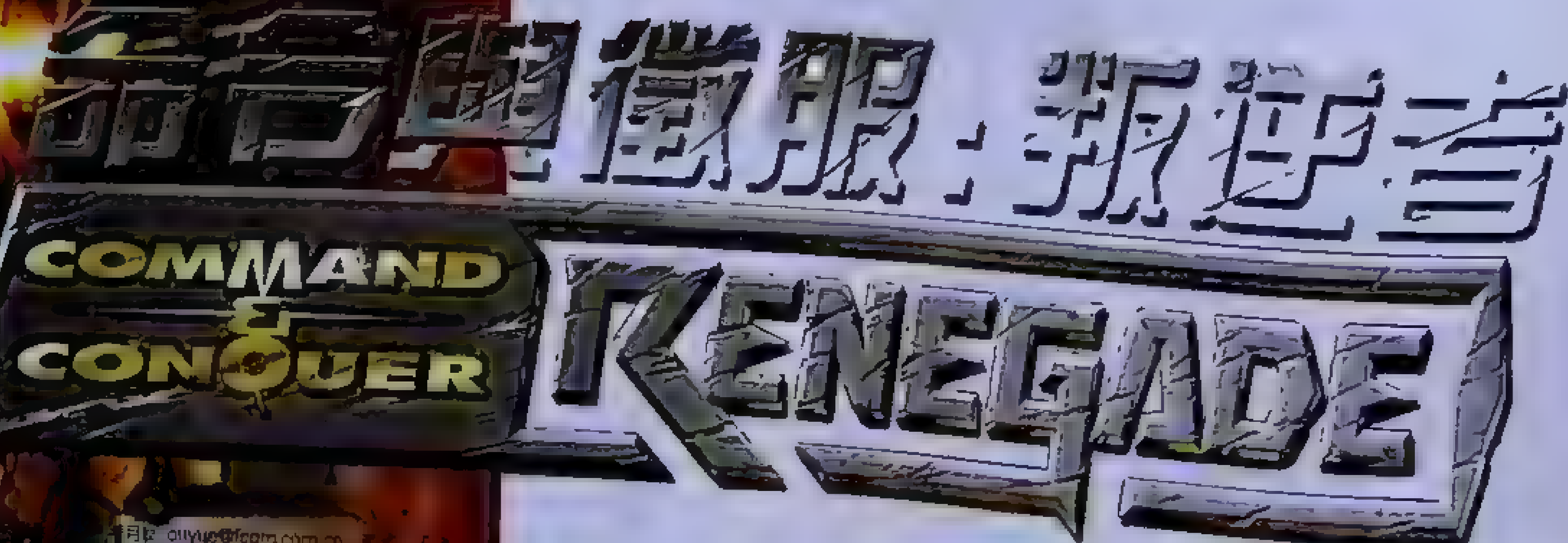
火焰喷射器(Flame Thrower)
攻击距离：短程
发射速率：特殊(连发)
破坏能力：中/重型
所属阵营：NOD

NOD 的火焰喷射器可以烧毁敌军建筑物/坦克/步兵，并且花费的时间较短，火焰兵是专门用来对付 GDI 榴弹兵的，火焰发射器对敌军坦克也很有效，因为火焰可以贯穿任何装甲和金属，但由于这种武器射程短，因此最好在街巷通道等狭窄地形进行使用。



转轮机关枪(Chain Gun AR7)
攻击距离：中/远程
发射速率：快速
破坏能力：一般/对付步兵为重型
所属阵营：GDI 和 NOD

AR7 转轮机关枪是特别为 GDI 和 NOD 军官所设计的武器，比一般步枪攻击速度更快且对步



兵更有效，特别值得一提的是，它还可以攻击车辆和建筑物，因此当玩家手头没有火箭炮时，转轮机关枪是你对付敌人装甲车辆的唯一武器。

火箭炮（Rocket Launcher）



攻击距离·远程
发射速率 慢速
破坏能力.重型
所属阵营·GDI 和 NOD

火箭炮是 GDI 和 NOD 火箭军官的标准武器，火箭炮对步兵和坦克都很有效，由于这种武器可以产生爆炸性的破坏，对于群体作战的敌军很有用，但因为火箭炮发射频率较低，并且弹药装备相对自动武器要少（只有 30 发），因此建议大家还是以对付敌人车辆及集群作战士兵为主，并且身边最好有我方普通士兵护卫，否则很容易挂掉的。

泰伯伦自动步枪
（Tiberium Autorifle）



攻击距离 中程
发射速率 特殊(泰伯伦连发)
破坏能力 一般
所属阵营 GDI

泰伯伦自动步枪具有连发的功能，敌人中枪后会迅速地中毒而死，泰伯伦自动步枪在对付隐形坦克或隐形人也很有用，它的毒液可以使隐形的敌军显示出一段时间，期间内足以让队友解决隐形的敌军，但这种武器对坦克没多大效用，因此不推荐装备。

化学喷射枪（Chem Sprayer）



攻击距离·短程
发射速率 特殊（连发）
破坏能力·对付步兵为重型
所属阵营·NOD

化学喷射枪本来是用来增加泰伯伦矿产量的，经过 NOD 科学家多年的研究和测试后，变成了能喷射出毒液瓦斯的武器，和泰伯伦自动化步枪一样，这种武器无法对坦克车辆和建筑物造成伤害，因此不推荐使用。

雷射激光枪
（Laser Chain Gun）



攻击距离·中／远程
发射速率·特殊
（连续雷射激光）
破坏能力 中／重型
所属阵营 NOD

雷射激光枪是种可贯穿装甲的武器，对付步兵和坦克都很有效，但由于发射时只是一道光线，因此不容易瞄准，为游戏中后期，同时也是连线对战中优先推荐购买的武器。

雷射枪（Laser Rifle）



攻击距离 中程
发射速率 特殊
（连续雷射）
破坏能力 轻／中型
所属阵营 NOD

雷射枪是专门为 NOD 隐形部队设计的武器，最适宜对付敌军坦克车辆，对付普通士兵也足具杀伤力，再加上隐形部队特有的能力，简直可以说是暗杀者的必备，推荐进行偷袭或者渗透破坏时使用。

轨迹枪（Rail Gun）



攻击距离 中／远程
发射速率 特殊
（开一枪换一个弹夹）
破坏能力·重型
所属阵营 NOD

游戏中最恐怖的单兵武器，对付任何类型的步兵只需 1–2 枪，它对付坦克也非常有效，唯一的缺点是枪身只能容纳一枚子弹，同时弹药也非常有限，但如果玩家能够学会爆头的技巧，那么这把枪将是敌人的灾难。

电流步枪
（Volt Auto Rifle）



攻击距离·中／远程
发射速率 特殊（电光）
破坏能力 一般／重型
所属阵营 GDI

电流步枪可以发射出强力的电流，对于步兵和坦克都很有效，但它缺点是攻击范围小，因此建议大家最好在渗透敌人基地进行破坏时使用，只要将枪口指向敌军建筑物上的 MCT，就可以很快地摧毁敌军建筑设施。

狙击枪（Sniper Rifle）



攻击距离 远程
发射速率 慢速
（开一枪换一次弹药）
破坏能力·一般
所属阵营 GDI 和 NOD

由于狙击枪配备了长距离的狙击镜，那可以让玩家看清楚在战场上远方的敌人并且解决掉他们，同时杀伤力巨大，士兵单位一枪一个，并且还可以攻击轻型的坦克单位，当然了每次只能伤到一小点血，它一次可填装四发弹药，最多可以携带 30 发子弹，由于本枪上配有夜视镜，因此在黑夜中战斗时，还可以用它来观察地形和探路。

喷射步枪（Ramjet Rifle）



攻击距离·超远程
发射速率 慢速
（开一枪换一整个弹夹）
破坏能力:重型
所属阵营·GDI 和 NOD

这种武器是狙击枪的加强版，有着更长的射程并且对步兵或坦克都很有用，由于喷射步枪是使用一连串的电磁推进钢铁般的弹药攻击远方的敌军，因此玩家在使用这种武器要不断地更换弹夹。如果你想在连线对战中获得更多的分数，同时成为最强的士兵，那么绝对少不了要装备一支喷射步枪。

个人卫星离子炮
（Personal Ion Cannon）



攻击距离·远程
发射速率·特殊（放射线）
破坏能力 重型
所属阵营.GDI

Shady Mobius 博士专用武器，为 GDI 卫星离子炮的随身携带版，可以轻松地解决敌人的步兵／坦克／建筑物，这种武器唯一的缺点是它的发射速率很慢。

卫星离子炮信标
（Ion Cannon Beacon）



攻击距离 远程
发射速率 无
（信标是卫星离子炮用来攻击的目标）
破坏能力·重型
所属阵营·GDI

卫星离子炮信标是引导卫星离子炮攻击玩家指定的目标的道具，当玩家在连线对战中购买了卫星离子炮攻击后，进入敌人基地，将卫星离子炮信标安放在要攻击的目标建筑上，不一会的时间，那个可怜的建筑物就会被我们的卫星离子炮摧毁了。但需要注意的是，敌人的工程师可以探测并且除去已设置的信标，因此在安放好信标之后，最好留在原地等待一会，待卫星攻击将开始时再离开。

核弹攻击信标
（Nuclear Strike Beacon）



攻击距离 远程
发射速率·无
（信标是核弹用来攻击的目标）
破坏能力 重型
所属阵营·NOD

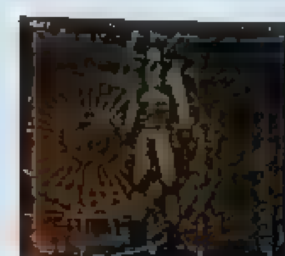
GDI 有卫星离子炮，NOD 就有核弹攻击，和卫星离子炮信标一样，将核弹攻击信标安放在敌人建筑物上后，核弹就会以此为目标发动攻击，由于核弹的威力会波及四周，因此大家安放好后，最好跑远一点躲避监视。和卫星离子炮信标一样，核弹攻击信标也会被敌人的工程师探测并且拆除。

连线步兵单位讲解

由于单人模式中，玩家只能扮演 GDI 一方角色，而在连线对战模式中，WESTWOOD 将曾经即时战略游戏中的兵种单位都设计为了可以购买担任的单位，因此这部分内容主要讲解在连线对战中会出现的兵种单位，以方便大家在游戏中最快速地进行选择购买。

GDI 基本步兵单位

机枪兵（Soldier）



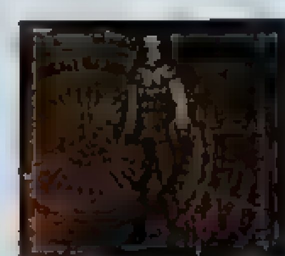
武器 机关枪，消声枪，
30 秒定时 C4 炸药
生命值 100
防御力 100
费用·免费

游戏中最基本的作战单位，刚进入游戏时可以选择，但当有了金钱后应该迅速转成其他兵种职业。

霰弹枪兵（Shotgun Trooper）
武器·霰弹枪，消声枪，30 秒定时 C4 炸药
生命值 100
防御力 100
费用 免费

以机枪兵大同小异，唯一区别仅在武器上的不同。

榴弹兵（Grenadier）



武器·手榴弹发射器，
消音枪，30 秒定时 C4 炸药
生命值 100
防御力 100
费用 免费

工程师（Engineer）



武器 修理枪，消声枪，
30 秒定时 C4 炸药，
遥控 C4 炸药 x2
生命值 100
防御力·100
费用 免费

如果是新手玩家，建议从工程师干起，可以学到不少东西，并且在基地内工作也比较安全。

GDI 进阶步兵单位

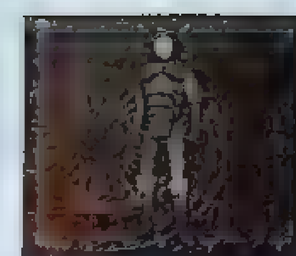
军官（Officer）



武器 转轮机关枪，消声枪，
30 秒定时 C4 炸药
生命值 150
防御力 100
费用·175

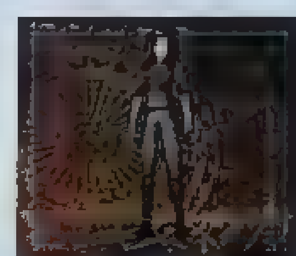
当玩家在游戏中有钱后应该迅速将自己转业为进阶级单位，军官为机关枪兵的升级版。

火箭兵（Rocket Soldier）



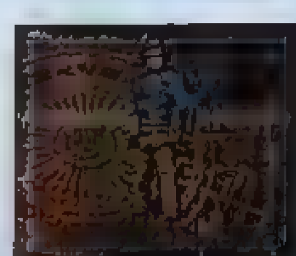
武器 火箭炮，消声枪，
30 秒定时 C4 炸药
生命值 150
防御力 100
费用 225

Sydney



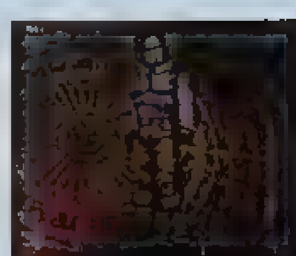
武器 泰伯伦枪，消声枪，
30 秒定时 C4 炸药
生命值 200
防御力 100
费用:150

Deadeye



武器 狙击枪，消声枪，
30 秒定时 C4 炸药
生命值 200
防御力·100
费用 500

重炮手（Gunner）



武器 火箭炮，消声枪，
30 秒定时 C4 炸药
生命值·200
防御力·100
费用.400

Patch



武器 化学枪，消声枪，
30 秒定时 C4 炸药
生命值 200
防御力·100
费用 450

Havoc



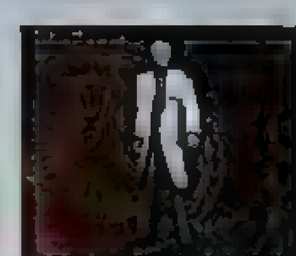
武器 喷射步枪，消声枪，
30 秒定时 C4 炸药
生命值·250
防御力 100
费用 1000

Sydney Specialist



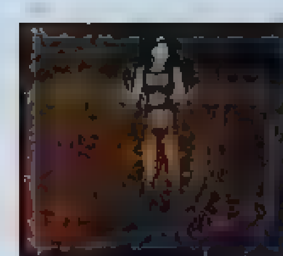
武器·个人卫星离子炮，
消声枪，30 秒定时 C4 炸药
生命值 250
防御力·100
费用.1000

Mobius



武器·电流步枪，消声枪，
30 秒定时 C4 炸药
生命值·250
防御力:100
费用·1000

特殊工程师（Hot-wire）



武器 修理枪，消声枪，
30 秒定时 C4 炸药 x2，
遥控 C4 炸药 x2，地雷 x5
生命值·200
防御力·100
费用 350

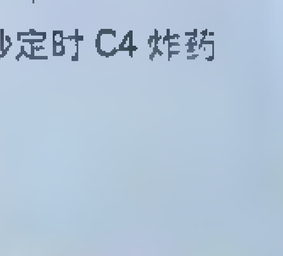
NOD 基本步兵单位

机枪兵（Soldier）



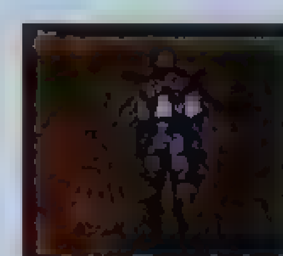
武器 机关枪，消声枪，
30 秒定时 C4 炸药
生命值·100
防御力·100
费用 免费

霰弹枪兵（Shotgun Trooper）



武器 霰弹枪，消声枪，30 秒定时 C4 炸药
生命值 100
防御力·100
费用·免费

火焰兵（Flame Thrower）



武器·火焰喷射器，消声枪，
30 秒定时 C4 炸药，
遥控 C4 炸药 x2
生命值 100
防御力:100
费用·免费

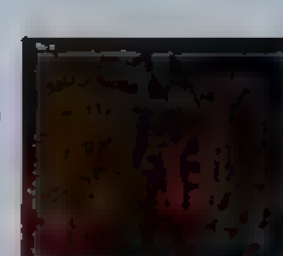
工程师（Engineer）



武器 修理枪，消声枪，
30 秒定时 C4 炸药，
遥控 C4 炸药 x2
生命值 100
防御力·100
费用 免费

NOD 进阶步兵单位

军官（Officer）



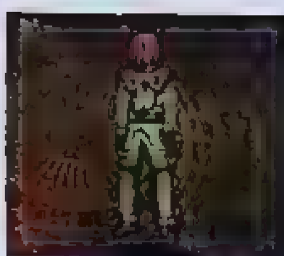
武器 转轮机关枪枪，消声枪，
30 秒定时 C4 炸药
生命值 150
防御力 100
费用 175

火箭兵（Rocket Soldier）



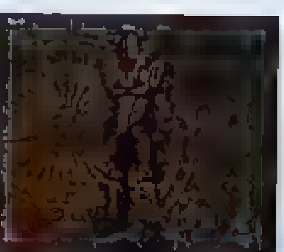
武器 火箭炮，消声枪，
30 秒定时 C4 炸药
生命值·150
防御力·100

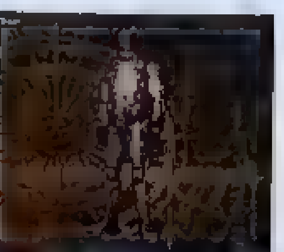
费用 225

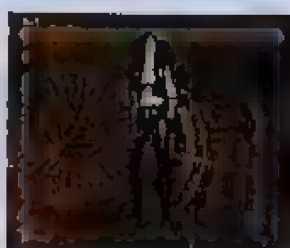
化学兵(Chemical Warrior)

武器·化学枪,消声枪,
30 秒定时 C4 炸药
生命值 150
防御力 100
费用 150

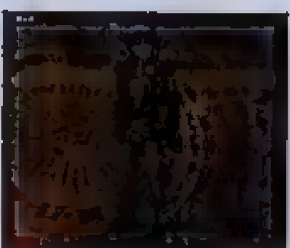
黑手军(Black Hand Sniper)

武器 狙击枪,消声枪,
30 秒定时 C4 炸药
生命值.200
防御力·100
费用 500

黑手雷射兵
(Black Hand Laser)

武器.雷射激光枪,消声枪,
30 秒定时 C4 炸药
生命值·200
防御力·100
费用·450

黑手隐形人
(Black Hand stealth)

武器 雷射枪,消声枪,
30 秒定时 C4 炸药
生命值 200
防御力·100
费用 400

Sakura

武器.喷射步枪,消声枪,
30 秒定时 C4 炸药
生命值·250
防御力·100
费用.1000

Ravshaw

武器 斥铁枪,消声枪,
30 秒定时 C4 炸药
生命值·250
防御力 100
费用·1000

Mendoza

武器 电流枪,消声枪,
30 秒定时 C4 炸药
生命值 250
防御力·100
费用·1000

特殊工程师

武器 修理枪,消声枪,
30 秒定时 C4 炸药 x2,
遥控 C4 炸药 x2,地雷 x5
生命值 200
防御力 100
费用 350

连线对战建筑物一览

C&CR 中,当连线对战开始,GDI 和 NOD 双方会各自进入己方已经建好的基地内,为了有别于即时战略游戏,这些基地内的建筑为可以修理,可以被摧毁,但一旦被摧毁就无法重建,以下为这些建筑物对应的功能。

电厂 (GDI 和 NOD)
功能.供应基地设施所需的电力。
毁坏影响 购买兵种/坦克/信标费用加倍。
毁坏影响 基地防御设施失效。

精练场 (GDI 和 NOD)
功能 经由采矿车采集矿石供应队友资金。
毁坏影响 没有额外的资金供应。

GDI 兵工厂
功能·可购买进阶的兵种单位。
毁坏影响 只能购买基本的兵种单位。

NOD 之手
功能.可购买进阶的兵种单位。
毁坏影响 只能购买基本的兵种单位。

GDI 坦克工厂
功能·可购买坦克车辆
毁坏影响 无法购买任何坦克。

NOD 飞机坪
功能 可购买坦克车辆。
毁坏影响 无法购买任何坦克。

GDI 防御塔
功能·自动保护基地。
毁坏影响 基地防御设施失效。

NOD 激光塔
功能:自动保护基地。
毁坏影响 基地防御设施失效。

车辆性能大公开

C&CR 中玩家可以驾驶坦克车辆进行作战,在单人模式中,当玩家发现车辆上出现绿色箭头指向的车辆,靠近后,按〖E〗键就可以驾驶。车辆都有自身的装甲值,该值一旦归零,即表示车辆毁坏,玩家重新返回单兵作战状态。和曾经的即时战略版中一样,车辆都可以碾轧士兵,因此大家在作战时一定要小心哦。与单人模式不同,在连线对战模式中,玩家需要进入己方基地的控制面板进行车辆购买,需要特别注意的是,自己买的车并不一定只有自己能开,因此一旦购买了车辆后请最快速度赶往兵工厂门口接车,以免被某些"宵小"给偷开跑掉。连线模式中,车辆都采用了搭乘系统,玩家既可以自己购买车辆,自己控制作战,也可以请别人上来担任炮手,自己只负责驾驶,购车者拥有车辆的控制权,可以随时决定给以或收回搭车者的炮手控制权。

GDI 车辆

机枪车

生命值·150
防御力.150
速度·快
造价 400
GDI 机枪车身上装载的机枪在战场上是攻击敌军步兵或是轻型装甲单位的最佳武器,由于它的移动速度很快,特别适宜在战场上迅速移动,但由于攻击力有限和装甲薄弱,因此无法与坦克等重型单位作战。

装甲运兵车

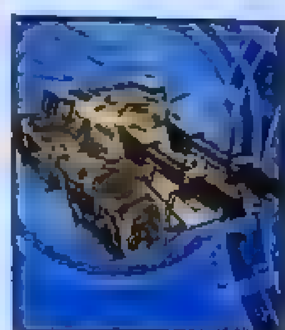
生命值 300
防御力 300
速度 快
造价 700
装甲运兵车是种速度快且轻武装的运输车,这种车辆一次可以运载六名步兵,一个人负责驾驶,一个人负责开火,其余的为乘客。只适宜快速运输部队前往战场位置,不建议直接参与作战。

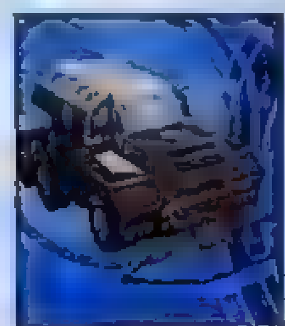
火箭发射车

生命值 200
防御力 200
速度 中
造价 400
GDI 火箭发射车由于可以远距离发动攻击,因此特别适合攻击敌人固定炮塔等建筑物单位,由于每发射 6 枚火箭弹就需要等待片刻才能装弹,再加上装甲薄弱,移动速度慢,因此在行动时最好有步兵单位在旁边保护,大家可以象在策略版中那样,凑够数辆火箭发射车后一起上阵,同时攻击,效果会更好。

中型坦克

生命值 400
防御力 400
速度.中
造价·800
GDI 中型坦克最擅长摧毁 NOD 单位和建筑物,GDI 中型坦克移动速度够快,可以用来辗死敌军步兵,但由于坦克发炮慢,同时炮弹精确度不高,因此不适宜攻击敌人单兵部队,加上自身装甲的限制,如果敌人出现火箭炮兵或者雷射兵会相当危险,和火箭发射车一样,战斗时,最好有步兵单位在旁边配合。

猛犸坦克

生命值·600
防御力 600
速度·慢
造价 1500
GDI 军中最强的坦克,也是游戏中个头最大,装甲最厚的坦克,同时它还有着自动修复的功能,最适合对付敌人装甲车辆和建筑物,但由于其移动速度实在很慢,因此很容易成为敌人攻击的目标,和前面一样,行动时最好有步兵或者其他车辆配合行动。

采矿车

生命值
防御力
速度 慢
造价 免费
采矿车是种笨重且速度慢的车辆,它在战场上主要的功能是采集泰伯伦矿,并且将矿搜集到精练厂中并转换成资金,只要精练厂或坦克工厂不被敌军摧毁,采矿车都会自动再生。

NOD 坦克

机枪车

生命值 125
防御力 125
速度 快
造价.300
同 GDI 机枪车

装甲运兵车

生命值 300
防御力·300
速度·快
造价:700
同 GDI 装甲运兵车

自行火炮

生命值.200
防御力·200
速度:慢
造价.450
NOD 军中的拆屋专家,能够进行远程攻击,再配合威力强大的炮火,如果使用得当可以只用一辆就摧毁敌人全基地,但由于它的移动速度很慢,加上装甲薄弱,因此最好配合其他单位进行作战。

轻型坦克

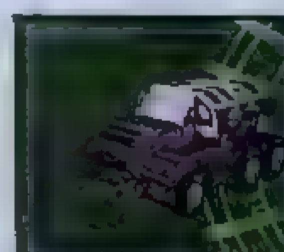
生命值.300
防御力·300
速度·快
造价 600
NOD 军中的主力坦克,除了装甲和攻击力略低于 GDI 中型坦克外,没有其他缺点。

火焰坦克

生命值 400
防御力·400
速度 慢
造价 800
装备了高热喷火器的 NOD 火焰坦克在对付敌军步兵和 GDI 猛犸坦克时格外有效,同时用它来拆 GDI 的炮塔也相当的好用,NOD 军中最值得购买的车辆之一。

隐形坦克

生命值 200
防御力·200
速度 快
造价 900
NOD 隐形坦克是唯一能潜入敌军基地的坦克,只要不开火或靠近敌军的步兵就不会被发现,在平常敌人是看不见的,而我方看到的隐形坦克则为一带有浅蓝色电流的坦克,缺点为装甲非常薄弱,由于现今对战中,大部分玩家都会派人防守基地门口,因此隐形坦克并不是很好使用。

采矿车

生命值
防御力
速度·慢
造价·免费
同 GDI 采矿车

游戏心得

或许是由于 WESTWOOD 第一次涉足 FPS 游戏制作,经验不足的原因,C&CR 虽然画面效果并不出众,但对电脑配置却要求颇高。因此如果你的电脑主频在 500 以下,内存少于 128MB,显卡显存低于 16MB,那么最好不要碰这个游戏,而如果想让游戏运行流畅,建议大家的 CPU 在 1.7G,内存在 256MB 以上,显卡最好用 GF3 以上。

游戏的单人模式中提供了三种难度选择,建议大家都从简单级开始,在简单级中,地上有数不尽的武器药品供玩家使用,但即便如此,在进行任务的同时,也请大家经常存盘,并且随时注意身边的敌情,游戏会记下玩家在任务中花费的时间,和读取存档的次数,并给出对应的得分。特别需要注意的是,整个游戏中,武器弹药是采用的累积制,因此大家可以在每一关卡快完成时,尽可能地给自己多补充一些武器弹药,这些弹药将可以被带到下一关卡中去继续使用,否则的话,一旦弹药用尽,小手枪可是无法对抗 NOD 的坦克。

游戏某些关卡中 NPC 会提供给玩家不同的帮助,同时也是玩家获取游戏高分的关键,因此不要轻易伤到他们,整个游戏关卡中,任务分为必要任务和非必要任务,同时每一个任务,游戏都会给出简单易懂的说明,在屏幕右上角的任务指南针还会标出玩家距离当前任务目标的距离远近与方位,如果你不幸被某个任务卡住了,可以依靠它来找到相关线索。

游戏的多人连线对战部分是整个游戏最为精彩的部分,大家原先在即时版游戏中学到的战术都可以在这里获得完美的使用(如摧毁电厂让激光塔失效,摧毁矿物精炼场断绝敌人的资金来源等等),最重要的一点,战场上没有纯粹的个人英雄,大家互相配合才能获得最后的胜利,所以一定要团结,团结再团结。■

(文/善良的大灰狼)


行动中注意右上任务方位





天方
远离尘嚣
传说神话故园
不知位居重重天方何处

八仙
铭刻神名
多少忆记深处
难计沉浮恩怨人世几度

传闻
覆盖历史
仿制创世奇迹
永恒败衍渲染镜花水月

神名
无端假借
虚空妄尊之地
如何追诉预告忏悔之言

【上卷】

黑暗中，李玄的床头。由于昨晚喝了太多的酒，李玄到现在还没有起床。醉梦中呼喊着心爱的女孩南宫亭华。门响了，是亭华来了。沉睡着的李玄任凭亭华大叫，还是无动于衷，最后终被亭华的哭声惊醒。原来，前日晚间有一个李玄曾到亭华家去提亲，并称自己的腿疾已经痊愈。亭华父亲一时高兴答应了亲事，才应允亭华来李玄家看望他。可这时的李玄的腿依然还是瘸的。这让两人百思不得解。这时，门又一次被打开，正是没有腿疾的李玄站在了两人面前。瘸腿李玄看到这人竟然和自己一模一样，十分气恼，进入战斗。在这里，我方攻击对方，自己会同样失血，当另一个李玄的血到只剩40时，双方发现这个问题，停止战斗。瘸腿李玄拿起酒壶坐在床前，此时酒壶内闪发光，酒神出现。酒神施法使甘心离去肉身的瘸腿李玄与不瘸腿李玄合二为一，新的李玄再没有腿疾，终于可以向亭华提亲了。亭华离开李玄家，回到自己家中。

李玄来到南宫亭华家。一进门就快步走向亭华的父亲南宫德山，羞涩的亭华红着脸看向李玄可是南宫德山却突然说不再将女儿嫁给李玄。李玄摸不着头脑。原来薄贺矿山的督头朗森也来向亭华提亲，以半座矿山作为贺礼。可是南宫德山却说，虽然知道李玄不可能拥有矿山，但也不是完全不给李玄机会。

撞了一头灰，李玄十分沮丧。走出南宫家门，看见一个小伙子（莫哲儿）正在向村民讲述大家喝的水是薄贺矿山排出的黑水，义愤填膺要找个有正义感的人一同去矿山与督头朗森理论。李玄正好想去薄贺矿山去找朗森，结果答应和那小伙子同去薄贺矿山。莫哲儿加入队伍。

李玄和莫哲儿经大地图来到了薄贺矿山。经过迷宫，到达薄贺矿山控制室。但没找到朗森，却找到了控制机器的钥匙，关上了机器。这时突然传来一个声音，只有李玄可以听到，李玄让莫哲儿先回艾连镇，自己稍后就回。原来那个声音是魂之石（狮）传来的，经过魂之石（狮）的一番劝说，李玄又将机器的开关打开了。

回到了艾连镇，到南宫家将矿山的钥匙交给南宫大叔，得到了婚事的许可，得知亭华去亲戚家了，马上会回来。离开南宫家，李玄来到了镇上的料理店。为了庆祝自己求婚获得成功，决定好好喝几杯。谁知老板却说酒已卖光，而且镇上没有干净的水，没办法再酿酒了，只有艾连镇后山有一处山泉，可以用来酿酒。他给了李玄一口锅用来装水。这口锅当然也可以用来自己做料理哟。

拿着料理店老板给他的锅去后山。刚到就听到有人呼喊救命，李玄快步跑过去跳进了泉水，去救水中的温笛依，可是没想温笛依却抽出匕首指向李玄，原来她正是水之精灵，责怪李玄将矿山重新开启。温笛依在李玄不经意中拿走了他的水晶葫芦。李玄走出水面，在池边装了一锅水回到料理店。将水交给老板。老板说明天就可以酿好。于是回到家中睡觉。

一觉醒来。再到南宫家，南宫德山已经将消息告诉亭华，大家都很高兴，看来有情人要终成眷属了。这时门被推开，温笛依出现，说了一大通，原来她正是来搅局，破坏婚事的。起初亭华并不相信她所说的，可是当温笛依拿出本应在李玄身上的水晶葫芦时，亭华一气之下离开了家。

痛苦的李玄来到了料理店。老板给了李玄酿好的酒。李玄独自一人来到后山，饮酒思愁。温笛依出现，施法将亭华忽隐忽现。李玄非常生气，温笛依丢下李玄走掉。而魂之石告诉李玄真实的亭华现在正在落日之里，在朗森的手中。经过迷宫，来到了落日之里，在左上角的神秘房间里找到了朗森，朗森要求将矿山的钥匙归还，就可以将亭华还给李玄。

再次来到南宫家向南宫德山要矿山的钥匙，可是南宫德山利欲熏心，不肯交出矿山的钥匙，向矿山走去。李玄追着来到了薄贺矿山。南宫大叔让他去找到100000枚金币交换。李玄一口答应下来。然后就是找钱啦…

终于有了100000枚金币。再次进入矿山控制室，将金币交给了南宫，得到了矿山的钥匙，并得知现在亭华正在启城。

李玄同莫哲儿温笛依一起来到了启城。在启城宿屋二层，遇到了等候在那里的朗森。朗森将亭华给放了，但是亭华看到李玄仍和温笛依在一起，一气之下离开了。剩下就要和朗森好好理论一下啦。击败他手下的两个守卫后，要向朗森发起进攻，他突然将李玄身上的魂之石叫回到自己的身上，三下两下就把李玄等人打倒了。过了一段时间，李玄和莫哲儿爬起来，发现温笛依还在昏迷中。两人决定去花之都请花仙子帮忙，用花之露救温笛依。

两人来到花之都，在花之都的光之壁看到了将李玄等人打倒的魂之石（狮）的形象，莫哲儿惊讶地叫出声来，花仙子出来解释，李玄将来龙去脉告诉她。花仙子将花之露交给李玄，并说自己随后就到。

回到启城宿屋。将花之露给温笛依服下，她慢慢苏醒。这时花仙子来了，将魂之石与光之壁的事情向三人讲清楚。

三人一起来到薄贺矿山，再次向朗森发起挑战。获胜后，得到了魂之石（狮）。这时李玄等人要将矿山关闭，可是艾连镇的镇民们来到，他们不希望矿山关闭。而南宫德山也奇怪的死去了，只留下了金币，可是亭华却不见了。为了找亭华，再次来到花之都请教花仙子。花仙子告诉大家亭华现在是被梦魔所所困，正在落日之里。

到落日之里。与BOSS的对决。最后有情人终成眷属。上卷结束。



第一集 流程全攻略

【下卷】

梵埃村美选会场前，久别相逢的吕洞宾和白牡丹正在谈情说爱。突然听见一阵鼓掌声，原来美选活动已接近尾声，正在宣布本届的冠军就是黑牡丹小姐。吕洞宾看得两眼发光。这时裁判说，梵埃村的美选冠军要到万尘之城去参加百年的美选大会，但是从梵埃城到万尘之城的路上有魔物出没，因此要有一位英雄护送美选冠军前往万尘之城。吕洞宾挺身而出，来到英选台，一个铁面人前来挑战，双方苦战很久，那个铁面人意外的将他获胜的法宝魂之石（鹤）无条件的交给了吕洞宾，然后败下阵来，什么都没说走掉了。英选活动就要结束，裁判正准备宣布本次冠军是吕洞宾时，李玄出现，告诉洞宾不要随便听信魂之石的话。最后，吕洞宾成为本届英雄，负责护送黑牡丹到万尘之城。

吕洞宾、白牡丹和黑牡丹经过长途跋涉，来到万尘之城。白牡丹说在这里是住着所有的美选冠军，并且每一届的冠军都会有特殊任务。黑牡丹到美选会总部报道，在那里看到了第一届美选冠军红牡丹的蜡像，美选长官讲了几句什么“红颜薄命”之类莫名其妙的话，令大家不解。

吕洞宾来到旁边的英选会筹划课。在这里又看到了百年前的第一个英雄的蜡像，他竟然也叫作吕洞宾。然后英选会会长又讲述了一些百年前的轶事。这时，一个英选会的人进来和会长讲了几句悄悄话，会长就告辞离去了。在万尘之城的街道上见着了李玄。原来李玄调查铁面人有了新的发现。李玄加入队伍，前往织时之町的时光之屋。

在时光之屋，发现这里的时间机器被偷走了。时光老人出现，认为李玄和吕洞宾两人是贼。吕洞宾机智聪明，说自己是神勇侦探二人组，答应老人将时间机器找回。

再次返回到英选会。男铁面人和女铁面人两人都在这里。吕洞宾要求一定要自己一人将两个铁面人打败抢回时间机器。获胜之后得到时间机器。回到时光之屋将时间机器还给时光老人。时光老人将两人送到百年前的音都，在这里李玄和吕洞宾看到了百年前吕洞宾和红牡丹之间的一幕幕 .

返回现世的时光之屋，没想到梦魔也来到了这里，两人合力打败梦魔。最后回到万尘之城。■



表1 武器参数表

名称	类别	买价	属性	攻	HP	速	魂	最小级	最大级	特殊效果
小斧	斧锤系	200	火	10	0	0	0	1	3	
大斧	斧锤系	250	火	10	0	0	0	1	3	产生冰冻效果
巨斧	斧锤系	250	火	10	0	0	0	1	3	产生睡眠效果
板斧	斧锤系	500	火	30	5	0	0	2	5	
捍戚	斧锤系	600	火	30	5	0	0	2	5	产生冰冻效果
开山斧	斧锤系	600	火	30	5	0	0	2	5	产生睡眠效果
盘古斧	斧锤系	650	火	30	5	0	0	2	5	增加HP上限
钢斧	斧锤系	700	火	30	5	0	0	2	5	吸取对方HP
凤头斧	斧锤系	1000	火	50	10	1	0	4	7	
狼牙斧	斧锤系	1200	火	50	10	1	0	4	7	产生昏厥效果
电光斧	斧锤系	1200	火	50	10	1	0	4	7	产生毒攻击效果
腾龙斧	斧锤系	1600	火	50	10	1	0	4	7	伤害加倍
玄月斧	斧锤系	1400	火	50	10	1	0	4	7	增加魂力
蛇洞斧	斧锤系	1800	火	50	10	1	0	4	7	产生双倍攻击
雷鸣斧	斧锤系	2000	火	70	24	3	10	6	9	
伤凌斧	斧锤系	2350	火	70	24	3	10	6	9	产生睡眠效果
佳酿斧	斧锤系	2350	火	70	24	3	10	6	9	产生冰冻效果
镇魔斧	斧锤系	2350	火	70	24	3	10	6	9	产生毒攻击效果
铂克斧	斧锤系	2350	火	70	24	3	10	6	9	产生昏厥效果
魍灵斧	斧锤系	4000	火	70	24	3	10	6	9	伤害加倍
瑰玉斧	斧锤系	3500	火	70	24	3	10	6	9	产生双倍攻击
破月斧	斧锤系	3800	火	70	24	3	10	6	9	增加HP上限
破魂斧	斧锤系	3200	火	70	24	3	10	6	9	增加魂力
憾雨斧	斧锤系	4500	火	70	24	3	10	6	9	吸取对方HP
短剑	[illegible]	200	水	10	0	0	0	1	3	
长剑	剑系	250	水	10	0	0	0	1	3	产生冰冻效果
阔剑	剑系	250	水	10	0	0	0	1	3	产生睡眠效果
宽剑	剑系	500	水	30	5	0	0	2	5	
大剑	剑系	600	水	30	5	0	0	2	5	产生冰冻效果
修罗剑	剑系	600	水	30	5	0	0	2	5	产生睡眠效果
冥剑	剑系	650	水	30	5	0	0	2	5	增加HP上限
铁剑	[illegible]	700	水	30	5	0	0	2	5	吸取对方HP
沙罗剑	[illegible]	1000	水	50	12	2	0	4	7	
阎罗剑	[illegible]	1200	水	50	12	2	0	4	7	产生昏厥效果
九天剑	[illegible]	1200	水	50	12	2	0	4	7	产生毒攻击效果
屠龙剑	剑系	1600	水	50	12	2	0	4	7	[illegible]
银月剑	剑系	1400	水	50	12	2	0	4	7	增加魂力
银日剑	剑系	1800	水	50	12	2	0	4	7	产生双倍攻击
风啸剑	剑系	2000	水	70	20	4	10	6	9	
天目剑	剑系	2350	水	70	20	4	10	6	9	产生睡眠效果
雷烈剑	[illegible]	2350	水	70	20	4	10	6	9	产生冰冻效果
光焰剑	[illegible]	2350	水	70	20	4	10	6	9	产生毒攻击效果
疾风剑	剑系	2350	水	70	20	4	10	6	9	产生昏厥效果
电融剑	[illegible]	4000	水	70	20	4	10	6	9	伤害加倍
月偃剑	剑系	3500	水	70	20	4	10	6	9	产生双倍攻击
赤云剑	剑系	3800	水	70	20	4	10	6	9	增加HP上限
牙首剑	剑系	3200	水	70	20	4	10	6	9	增加魂力
熾天剑	剑系	4500	水	70	20	4	10	6	9	吸取对方HP

表2 防具参数表

名称	类别	买价	性能	防	HP	速	魂	最小级	最大级	特殊效果
金缕衣	衣裳	300		10	10	0		1	5	
[illegible]	衣裳	350		10	10	0		1	5	防睡
布衣	衣裳	350		10	10	0		1	5	防毒
穿云衣	衣裳	[illegible]		17	20	0		4	7	
龙之衣	衣裳	700		17	20	0		4	7	防昏
黑冥衣	衣裳	700		17	20	0		4	7	防冻
尘衣	衣裳	900		17	20	0		[illegible]	7	增加HP上限
凤羽衣	衣裳	1000		30	30	1		6	9	
天羽衣	衣裳	1200		30	30	1		6	9	增加魂力
颈衣	衣裳	1500		30	30	1		6	9	改变速度
青衣	衣裳	1600		30	30	1		6	9	改变回避
鹰翼披	披风	400		13	50	2		1	5	
虎皮披	披风	450		13	50	2		1	5	[illegible]
陆生披	披风	450		13	50	2		1	5	[illegible]
狮王披	披风	600		26	60	3		4	7	
小恩披	披风	800		26	60	3		[illegible]	7	防昏
悯安披	披风	800		26	60	3		4	7	防冻
番鼠披	披风	1000		26	60	3		4	7	增加HP上限
遨行披	披风	1100		32	70	10		6	9	
银丝披	披风	1300		32	70	10		6	9	增加魂力
帛固披	披风	1600		32	70	10		6	9	改变速度
蒲盘披	披风	1700		32	70	10		[illegible]	9	改变回避
金刚甲	铠甲	500		28	120	-1		1	5	
锁子甲	铠甲	550		28	120	-1		1	5	防睡
藤甲	铠甲	550		28	120	-1		1	5	防毒
七彩甲	铠甲	700		42	150	-3		4	7	
修真甲	铠甲	900		42	150	-3		4	7	防昏
丰冥甲	铠甲	900		42	150	-3		4	7	防冻
盘余甲	铠甲	1100		42	150	-3		4	7	增加HP上限
麒麟甲	铠甲	1200		55	180	-5		6	9	
血铃甲	铠甲	1400		55	180	-5		6	9	增加魂力
慈怀甲	铠甲	1700		55	180	-5		6	9	改变速度
仁之甲	铠甲	1800		55	180	-5		6	9	改变回避

表3 食材调合表

食材	食材	工具	产物
*牛奶	牛奶	煮锅	奶酪
苹果	苹果	煮锅	苹果酱
*面粉	牛奶	烤锅	面包
面粉	*肉	蒸锅	包子
牛奶		煮锅	热牛奶
*鸡蛋	面粉	烤锅	蛋糕
番茄	番茄	煮锅	番茄酱
肉	*香料	蒸锅	香肠
香肠	面包	烤锅	热狗
牛奶	*马铃薯	煮锅	马铃薯船
蛋糕	草莓	烤锅	草莓蛋糕
苹果酱	面包	烤锅	苹果面包
草莓	草莓	煮锅	草莓酱
草莓酱	面包	烤锅	草莓面包
鸡蛋	番茄酱	烤锅	煎鸡蛋
*玉米		烤锅	烤玉米
*芝麻	面粉	烤锅	芝麻烧饼
*大米		煮锅	米饭
米饭	鸡蛋	炒锅	炒饭S
米饭	香肠	炒锅	炒饭M
面包	鸡蛋	烤锅	三明治
蛋糕	蜂蜜	烤锅	蜂蜜蛋糕
牛奶	苹果	煮锅	苹果布丁
牛奶	草莓	煮锅	草莓布丁
玉米	牛奶	煮锅	玉米羹
*鱼	香料	烤锅	鱼料理
鱼	牛奶	煮锅	鱼汤
鱼料理	面包	烤锅	鱼汉堡
牛奶	番茄	煮锅	番茄汤
鸡蛋		煮锅	煮蛋

注：*为不可直接食用的物品。

表4 怪物参数表

名称	HP	魂力	速度	攻	防	属性
铁面人	400*3	200	85	70	40	火
女铁面人	500*2	800	78	60	25	木
朗森	400*2	400	66	60	20	水
梦魔	999*3	680	92	150	60	木
管道魔鬼	100	40	78	20	22	水
巨灵蛇	120	70	66	22	23	木
无头尸	140	90	91	25	13	火
强盗	160	20	79	27	14	水
怪助	180	110	69	29	15	水
猛将	200	30	64	31	16	水
警卫士兵	220	80	80	33	17	木
蛛人	240	60	56	35	18	木
独角狮	260	300	89	37	19	木
蝙蝠精	280	120	69	39	20	水
鲶鱼精	300	180	77	41	21	火
红魔狗	320	300	102	43	22	火
飞翼龙	340	190	97	45	28	木
蜂鬼	360	110	99	47	29	木
龟怪	380	380	37	49	30	水
疯牛兵	400	200	86	51	31	木
蜘蛛怪	420	160	67	53	37	木
矿石怪	440	80	49	55	38	火
蛇妖	460	230	94	57	39	木
双头妖龙	480	500	103	59	40	火

表5 饰物参数表

名称	性别	生命	攻击	防御	速度	魂力	回避	特殊
金戒指	无	10	6	5	5	5		提高人物HP上限
银戒指	无	9	10	5	5	8		改变遇敌机率
疾苏	无	8	12	10	5	0	10	提高人物回避率
龙心结	无	15	16	12	10	9	10	提高人物必杀技概率
琼花环	无	40	7	6	12	12		提高人物回避率
虎皮带	无	20	8	17	6	0		
金甲套	无	12	9	16	8	20		
珊瑚链	女	25	16	10	5	16		提高人物逃跑机率
银簪	女	8	5	16	10	12		
玉镯	女	22	6	12	5	5		提高人物必杀技概率
梅花针	女	16	7	5	10	10	10	提高人物HP上限
绫罗带	女	30	8	6	10	8		
蚕丝带	女	30	9	5	12	0		
黑玉环	女	18	5	12	10	5		
翡翠镯	男	12	16	16	5	5		提高人物逃跑机率
铜銬链	男	16	5	10	5	15		提高人物回避率
紫晶玉	男	22	16	7	5	14		提高人物HP上限
龙纹章	男	30	6	12	10	6		提高人物必杀技概率
盘龙带	男	35	8	5	10	20	5	



密藏技巧宝典

文·鸟老

本人有幸参与了鹰翔《碧雪情天》的测试，说实在的，国产游戏中，鲜见这么痛快淋漓的即时 RPG 作品，还有即时光影等以前在国外的游戏大作中才能看到的东东，确实很眩。其间，本人内引外联，获得了一些内部信息及心得，为了稿费，不吐不快。

《碧雪情天》是一个类 "Diablo" 的游戏，操作方式也基本一致。总的来说，在 "Diablo" 中用的技巧，在《碧雪情天》大都可以派上用场，多存盘、多用快捷键，游击战斗等，但常规战斗中有所不同的是《碧雪情天》中基本上都是 "死磕" 型敌人，以第一个战斗场景——野猪林为例，你就一直来回来去的跑，就可以带领一大群猪跟在后面（我管这叫牧猪），这时如果你有面积魔法，那可真是一倒一大片呀，爽！但如果没有，你的小赵楠还混在猪群里，可就危啦。所以，不是很有把握的话，就不要冲那么快，见一个打一个，见一对打一双，比较安全。

常规战中另外一个需要注意的就是 如果碰上用水系魔法的敌人，一定要首先干掉，不然，万一中了迟缓，身边再有几个怪物，你基本上没什么咒儿念了。

在游戏的过程中，也有一些需要特别注意的地方，举几个例子

第一，在小渔村，帮李大姐（在铁匠附近）找到银项链（生命最大值 +20）后不要急着还给她，先用吧。在野猪林大概可以升到 5 级，不要为了装备去升力量和敏捷，6 级前力量和敏捷有 25 就够了。先把点数加在智慧上，如果有金项链（精力最大值 +30）可以轻易把精力最大值加到 100 以上。熬到第 6 级，有了 "排山倒海" 就好打多了。虽然每次升级加 2 的技能点，比 "暗黑" 多了一倍，但也不要随意浪费技能点。

第二，团队配合，这个也是这个游戏比较新鲜的地方，不要让自己的同伴离的太远，开始的时候可能有点不太适应，但最好还是别把同伴 "待命"，自己单挑。要讲究配合效果更好并且要关爱自己的伙伴，尤其是没有战斗能力的 "赵楠" 和 "老土温"，他们不能复活，要是一完蛋，你也就 GAME OVER 了！

第三，从丰州到碣石村之间，有两个天理神教的祭坛，在祭坛的右上角，可以进入一个隐藏地宫，不太大，共有三层，在每一层都可以找到一个藏有宝石的宝箱，一共四个，每个箱子里面藏着一颗宝石，别心急把宝石用上，等四颗凑齐了，一起合成，正好是一个最佳序列，到铁匠那里合成出一颗 4 级宝石——朱雀，要是你更有耐心，对照宝石顶级最佳序列（6 颗），把欠缺的两颗找出来一起合成，就能出顶级宝石。

第四，在碣石村见到寒冰雪之后，别尽顾着傻高兴，到房前屋后找找，可以找到一只宝石箱子，可是白送的哦！

第五，在天理神教的地下，第几层记不清了（别打！别打！第二层！第二层！），有一个挺横的家伙，堵在一间小屋门口，打死了又重生…打死了又重生…打死了又重生…打死了又重生…打死了又重生（孽畜！给我停住！），进了屋子就是 唉 宝箱。

第六，对于这种即时 RPG 游戏，魔法技能的作用是重要到了无法替代的地位（唉，象你我这样两把菜刀闹革命的可跟不上趟啦）。下面，就把我的独家 老编！这稿费能不能涨点呀？

楚天舒的几个重要技能：

1、警告 被动回复自身生命。如果有 15 级以上，一般的怪物是打不死你了。

2、身剑合一 楚天舒最具伤害力的武功，完全可以无视对方的防御。

3、禁言封咒 被动提升自身的精力防御。后期的怪物大多是精力攻击，没有四系防御可是很难生存的。

4、无我灭境 大范围攻击，但是不如寒冰雪的冰天雪地，不推荐，！！

寒冰雪是一个类似女巫的角色，拥有强大的精力攻击的同时，也表现出防守脆弱的一面。先把她的精力加到 100 以上，然后把热情加到 8 级以上，在早期就几乎不缺精力了。寒冰雪的几个重要技能

1、热情 被动回复自身精力，如果有 15 级以上，一般就不缺精力了。

2、雪精灵 虽然攻击力不高，但是可以无限召唤，带有迟缓效果，而且是冰天雪地的先决条件。

3、暴风雪 区域攻击，且攻击力不俗，也带有迟缓效果。

4、冰天雪地 全屏攻击，伤害高带迟缓，只是消耗精力太多，没有热情的支持恐怕

5、神圣之盾 提升自身的精力防御。这对血少的寒冰雪尤为重要。

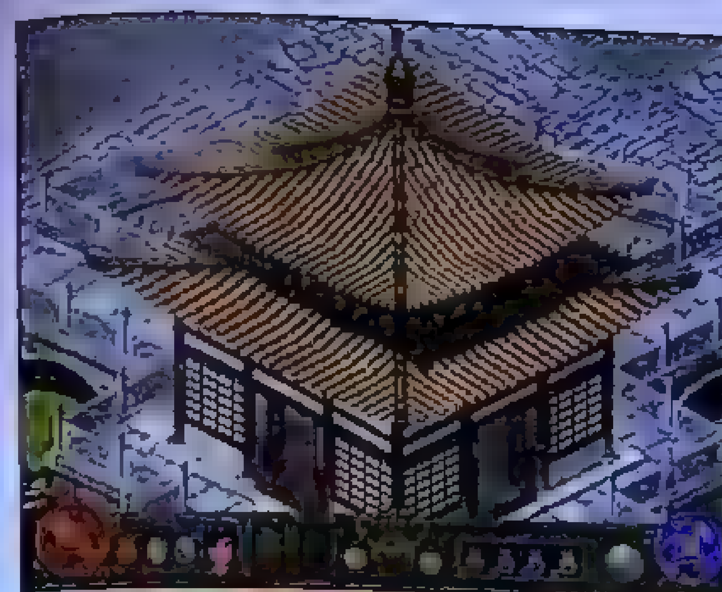
小王子是楚天舒和寒冰雪的混合类角色，既有加自身精力最大值的内力，又有被动回复自身精力的热情，还有被动回复自身生命的警告。好好运用，可以造出一个不依赖药瓶的角色。而如果找到好装备，他的物理攻击也很惊人。

小王子是一个比较平衡的角色，如果你需要一个野蛮的肉盾，推荐

1、健康 加生命最大值，你将得到一条血牛。

2、警告 被动回复自身生命，大大提高生存概率。







3、狂暴 降低 2 的防御换取 5 的攻击，这么好的事

4、禁言封咒 加 4 系防御是很重要的。

如果你需要一个魔法师，推荐

1、内力 加精力最大值。

2、热情 被动回复自身精力。

3、流星炼域 火系最强魔法，有了内力和热情你才用的起。

4、禁言封咒 加 4 系防御是很重要的。



好啦！好啦！别缠着我！不听话是不是？好啦！好啦！！服了 you！" 最大生命 +100，最大精力 +150，物理伤害 +120，力量 +20、体力 +20 ，不说了，眼馋了吧，仔细听我说。首先，在丰州地下城亲手杀了天理教主，注意是亲手，可别叫别人帮忙啊！武士将给你一把奇怪的剑，叫 "无名"，比较值钱，但属性和竹剑一样，对了，在进去前先看看自己的物品栏，不要装满，否则，武士说给你，你也装不下啦。这把剑要一直带着（我的口袋太小！不过把什么都卖了也得留着它），楚天舒要去南部之前，蔽日会帮你把它变成阿修罗剑。到天幕容和部落神树下的小女孩对话，再出去杀死一只怪鸟，把怪鸟身上掉下来的石头交给小女孩，再到部落铁匠那里，他要给你钱选择不要，最强剑——'鹰翔'……哈哈！就出现啦！"（小声点！）

1、两颗（效果不大，但是容易试出，一点小小的喜悦，hoho~~）

名称	原料	功能
光火金刚	琉璃 金刚	火攻 +8 光攻 +5
冰毒卵石	水晶 卵石	冰攻 +8，毒攻 +8
毒火琉璃	琉璃 卵石	火攻 +8，毒攻 +8
玉之魔瞳	魔瞳 紫玉	智慧 +2，敏捷 +1 力量 +1，体力 +1
云之朱砂	朱砂 云母	智慧 +1，敏捷 +1 力量 +2 体力 +1
魔之云母	魔瞳 云母	智慧 +1，敏捷 +1 力量 +1 体力 +2
砂之紫玉	朱砂、紫玉	智慧 +1，敏捷 +2 力量 +1，体力 +1

2、三颗（好一点而已）

名称	原料	功能
光之魔瞳	琉璃 金刚 魔瞳	光攻 +20
冰之紫玉	水晶 卵石 紫玉	冰攻 +20
火之朱砂	琉璃、卵石 朱砂	火攻 +20
毒之云母	金刚、卵石、云母	毒攻 +20

3、四颗（效果中等）

名称	原料	功能
青龙	琉璃 金刚 水晶 卵石	四攻 +8
朱雀	魔瞳 紫玉 朱砂 云母	四值 +3
白虎	琉璃 金刚 朱砂 云母	力量 +6 体力 +6
玄武	水晶、卵石 魔瞳 紫玉	智慧 +6 敏捷 +6

4、五颗（厉害起来了）

名称	原料	功能
毁之妖瓜	琉璃 金刚 水晶 卵石、妖瓜	四攻 +15
圣之天旦	魔瞳 紫玉 朱砂 云母 天旦	四值 +5
空之天旦	琉璃 金刚、水晶 卵石 天旦	四防 +10

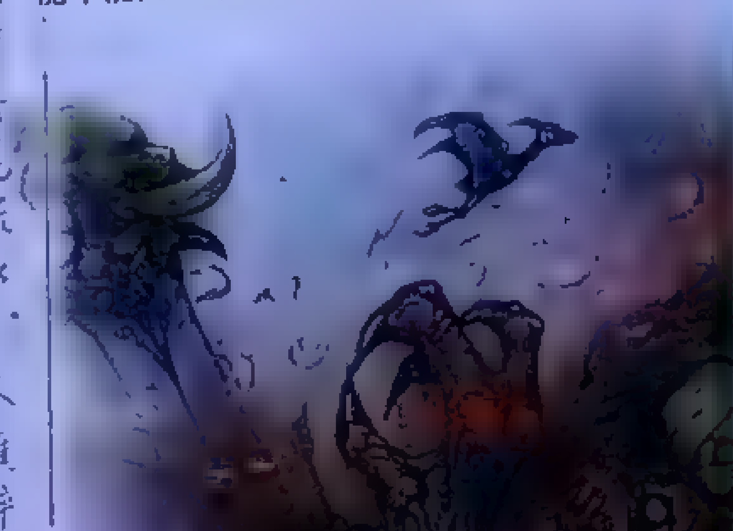
5、六颗（完美组合）

名称	原料	功能
灭之妖瓜	琉璃 金刚、水晶 卵石 妖瓜、天旦	四攻 +25
生之天旦	魔瞳、紫玉 朱砂 云母 妖瓜、天旦	四值 +11
虚无龙珠	琉璃 金刚 水晶 卵石、龙珠 凤眼	四防 +15
幻影凤眼	魔瞳 紫玉、朱砂 云母 龙珠 凤眼	HP+100 MP+100

最后奉送 "最佳宝石合成序列"……当 当 当

老编 "以上全文只代表作者个人观点，与本刊观点无关！"

鸟老 "以上全文只代表作者个人小道消息，能不能用与本人无关！" 哈哈哈哈！■

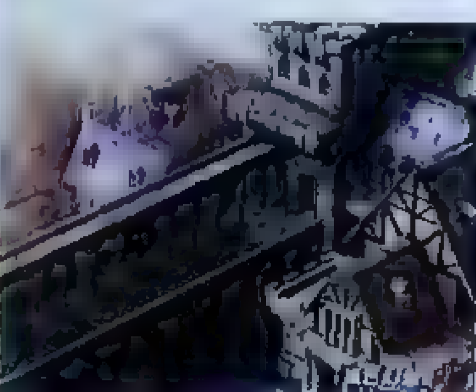


風色幻想II

WindFantasy II ~aLIVE~

在世界充满杀伐纷争的年代，神之子——精灵王率领精灵降临于这片被战火所掩盖的大地，想用他的力量为人类带来和平。但是残武的萨利昂国王企图借助精灵之力来完成他无穷的征服欲，在遭到拒绝后，疯狂的君主决定审判精灵王，用酷刑将其处死。就在第七百把利刃刺进精灵王的体内之时，无数的精灵袭向萨利昂王都，包围着精灵王的残破的躯体，形成了被后世称之为"精灵巨兽"的精灵聚合体，在一昼夜间将萨利昂王国消灭殆尽……和平从此一直维系了700年，直到"精灵巨兽"重现人间。

这便是《风色幻想 II aLIVE》的原创故事背景，说起来，"风色幻想"系列在台湾游戏中也算得上是"次重量级"的角色了。虽然前后只有两部作品——《魔导圣战》和《封神之刻》，但仍然给不少玩家留下了深刻的印象。令人意外的是，这次制作者抛弃了原有的战棋模式，把游戏改为纯 RPG 形式。





游戏设定了两位主人公角色——不用猜大家也该知道，当然是一个男生和一个女生啦。其中女生就是"命之旅团"的成员，17 岁的少女莉芙。"命之旅团"是一个旅行于大陆四方的组织，因为"精灵巨兽"无预警的出现于世界各地，像是发泄精灵王之恨般的破坏它眼前的所有事物，为阻止它，"命之旅团"来到水上都市——水蓝。在这里，莉芙与绰号"破坏人偶"的反叛军首领——少年亚修遭遇，接下来——《风色幻想 II》的故事就此展开了！相信这次全新冒险一定值得大家期待。■

名称 风色幻想II aLIVE

B

少年行



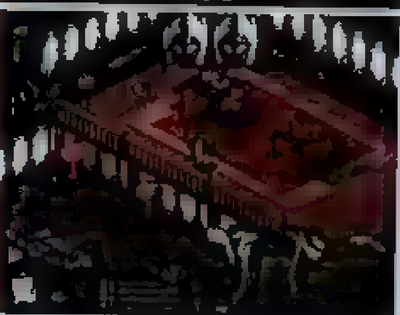
新丰美酒斗十千，咸阳游侠多少年。相逢意气为君饮，系马高楼垂柳边。

王维的一首《少年行》，入神地描写了一位少年侠客潇洒倜傥、意气风发的形象。而同名的武侠 RPG《少年行》也正是一款以少年侠客行走江湖为题材的作品。

时逢天下战乱年间，江湖卦士慕容痕，在街头为一个素不相识的姑娘相了一卦。结果，几个时辰后，碰巧撞到江湖五大剑派追杀这名女子，热血的慕容痕自然上前相助，从而卷入了江湖五大剑派谋划的一场腥风血雨的阴谋之中。原来，外番入侵，很多江湖中人投入到反抗外敌入侵的战斗中，这里自然少不了五大剑派，但是五大剑派的掌门人想趁乱世夺取武林盟主的地位，甚至称王称帝……

游戏的战斗设定是即时的，象《月影传说》一样，玩家可以在大地图进行战斗，不用切换到回合制战斗画面。在游戏中，角色的升级是以即时战斗的经验来计算的。新颖的是，各种武功招式是通过平常时间随机练习的，比如装备武器后可以选择就地练习招式，或者找个僻静的地方打坐修炼内功、轻功。当然，这些锻炼也根据角色能力和等级有上限。







玩家可以在地图上寻找各种各样的宝物、绝世武功与神兵利器。拥有之后会大大提升角色的能力。

游戏画面以中国传统武侠风格为主，无论是建筑和人物的服饰都体现了浓郁的民族色彩，一定会令国内玩家感到非常亲切。■

名称	少年行	类型	角色扮演(RP)
制作	火凤凰	代理	连邦软件
上市	2002.4	版本	中文版

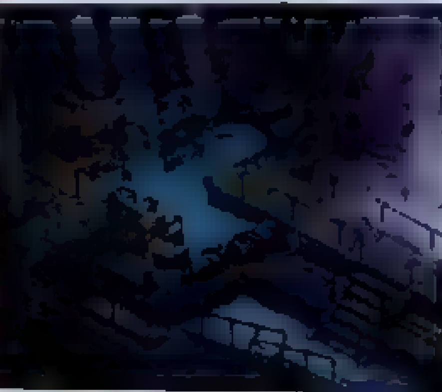
C

异域狂想曲

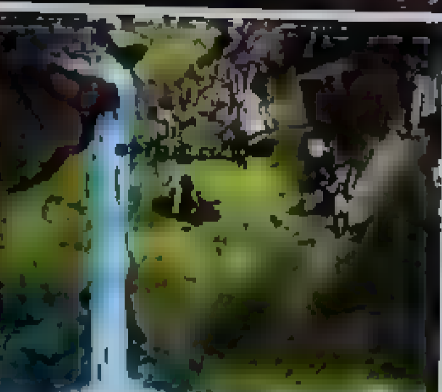
蠢人终将拯救世界！这是一个真理，就象无厘头式白烂搞笑游戏——《异域狂想曲》中所描述的那样。

在被称为"愚者板块"的世界里，人们的地位是按照其所属的大大小小的组织来区分的。这些组织虽然看起来都象是些莫名其妙式的无谓存在，不过，你没有一个组织的身份还真是不行！没有归属的流亡者会遭到他人的排斥与轻视——不过我们的主人公杰瑞也许是个例外。

杰瑞不属于任何组织，但是他有机灵的脑瓜和舌头。这让他能在"愚者板块"里畅通无阻，还不时可以顺手牵羊赚上一小笔。因为一个偶然的机会，杰瑞得到了一件伟大的宝物传说中的《愚者日志》，并且因此开始了他的搞笑冒险之旅。







虽然游戏的战斗是 SLG 式的战棋，但是它的主要情节还是用 RPG 来表现的。玩家在城镇、原野或者迷宫里对话、行走和调查，一旦遭遇敌人，或者与某 NPC 不和，就进入战棋战斗，这种游戏方式还是非常独特新颖的。

在剧情方面，除了主线以外，更有趣的是那些繁多的支线任务。在接受这些任务后，你可以选择自己喜欢的方式去完成，因为解决之道不止一条。因为游戏任务系统是相当自由的，所以你甚至可以去把那些需要解决问题弄得更加糟糕，或者干脆就把不顺眼的任务 NPC 干掉，这样就天下太平啦！哈哈……

怎么样？是不是很荒唐啊，如果玩家有这个感觉的话，《异域狂想曲》的目的就算达到了，正如某知名痞子作家的名言——"一点正经都没有！"■

名称	异域狂想曲	类型	角色扮演(RP)
制作	马丁仙蒂	代理	寰宇之星
上市	2002.5	版本	中文版

B+

小李飞刀

文/小刀

一位风流洒脱，快意恩仇的浪子侠客。

一支例无虚发，名震江湖的小李飞刀。

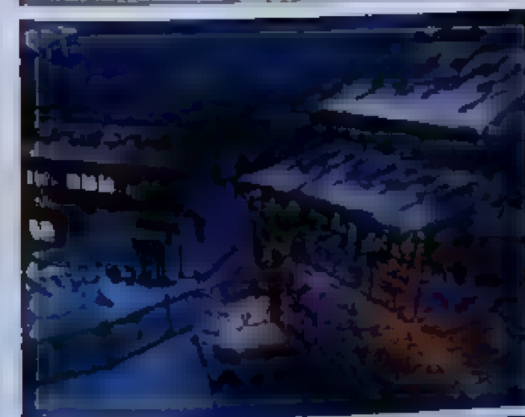
一代武侠小说宗师古龙先生一生留下了七十多部著作，书中许多性格分明的人物我们都耳熟能详：楚留香、陆小凤、小鱼儿、西门吹雪……不过，在这其中只有一位被人称为是"古龙不羁性格的翻版"，他就是"小李探花"李寻欢。

以开 3D 武侠游戏先河知名的昱泉国际，在继《笑傲江湖》和《新神雕侠侣》两部曲后，将又有新作再现江湖，锁定的游戏主角正是大名赫赫的小李飞刀。

【两段式的精彩剧情】

喜爱武侠 RPG 的玩家们都知道，除了以 3D 表现武侠以外，"昱泉制造"的游戏最大的特点就是两段式的剧情。《笑傲江湖》有《日月神教》和《五岳剑派》，《新神雕侠侣》也分为本篇和完结篇两部分，而这次的《小李飞刀》当然也不例外。















游戏前半部描述李寻欢出关十年后，仍对旧情人林诗音不能忘怀，于是自关外回到中原，不料却因一个黄色的小包袱而引来致命的危机，然后又被莫名其妙地诬陷为恶名昭彰的梅花大盗，卷入一个深不知底的巨大阴谋……李寻欢步步揭密，排除万难，最后终于为自己洗脱罪名。

后半部分讲述了李寻欢和金钱帮主上官金虹的恩怨情仇。金钱帮是近年在江湖上势力急剧膨胀的帮派，其帮主上官金虹武功江湖排名第二，但他却装作觊觎李寻欢家传宝物和传说中的武功密笈，布下各种疑局，目的是迫使李寻欢现身并将其除去，以稳固金钱帮在江湖上的地位。李寻欢心里虽然清楚这是一个阴谋，但为了保护自己心爱的女人，仍然不得不与上官金虹周旋。

虽然李寻欢以飞刀闻名天下，但是《小李飞刀》的剧情却不仅仅拘泥在他的神奇武功上，而更注笔墨于他个人的心理和情感描写，力图让玩家看到一个仁义双全的大侠光芒之下的，和普通人一样具备七情六欲，有爱有恨，甚至是多愁善感的"小李飞刀"。

【吴氏电影再现绝世武功】

昱泉制造的前几部游戏大都以华丽的光影效果来展示各种各样高超的武功，虽然镜头很眩，不过多少有点不符事实——毕竟武功不是魔法嘛！所以，这次的《小李飞刀》主要以连贯性的漂亮招法来体现武功的神妙，为了使这些动作在游戏中不是一闪而过，《小李飞刀》向去年最成功的 3D 动作游戏——《英雄本色》（Max Payne）学习，将吴宇森电影的运镜风格引入游戏，用慢镜头、停格、视角旋转等方式既衬托出动作的速度感，同时又让大家欣赏到每一个动作细节。

【动静结合的作战方式】

如何把枯燥无味的练级作战变得更加有趣，一直是 RPG 制作者们令为之烦恼的问题。《小李飞刀》采用了动静结合的方式，设计出全新的半实时战斗系统

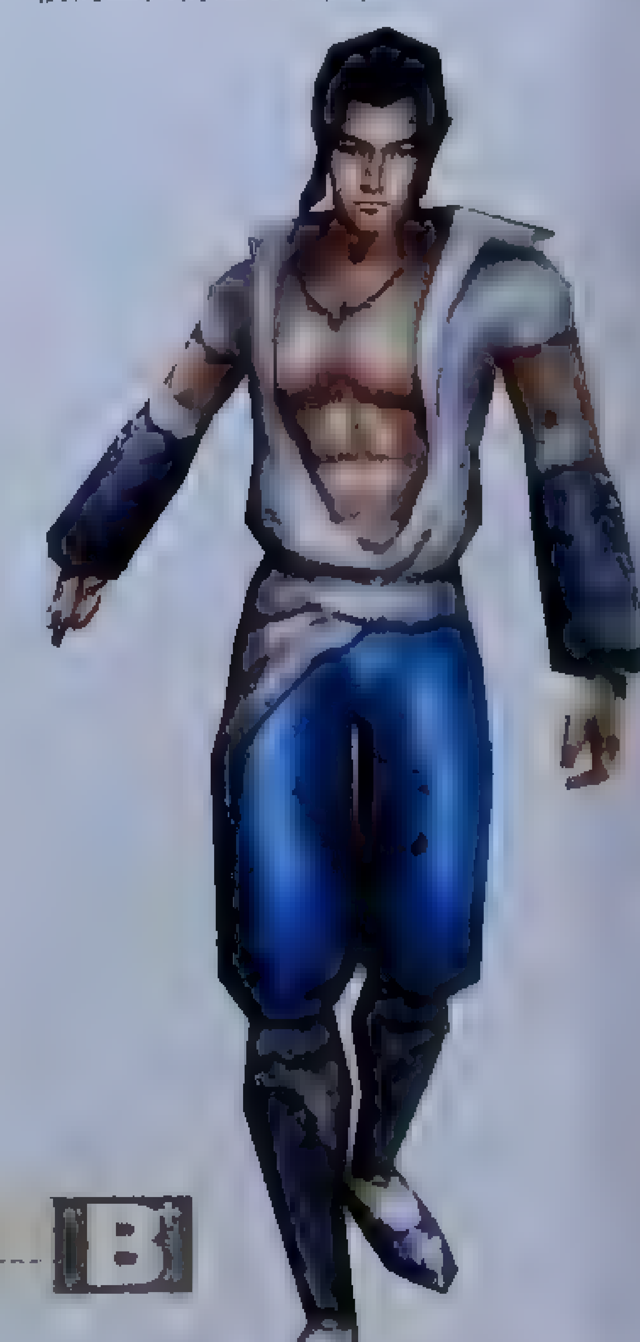
在一般武侠游戏中，一旦进入战斗画面，敌我人物只能各踞一边对峙。而现在角色仍然可以如在普通状态下一样自由移动，奔跑占据有利位置。在战斗中，并不一定要消灭敌人，譬如用点穴或者威吓使敌人丧失战斗力，也算取得了胜利。

在遇敌方式上仍然是令大部分 RPG 玩家深恶痛绝的"踩地雷"模式，这是一个危险的设定。因为过长的战斗时间加上过多的地雷，可能会使原本非常精彩的作战变成一种累赘。

【继续用 3D 诠释武侠】

从目前发布的图片来看，《小李飞刀》的画面质量相对于昱泉国际的前几部作品来说，并没有革命性的提高。相对的，场景制作方面的进步就更大一些。我们能比较清楚地分辨远处的景物，而不是只看到雾气一片。近处景物的细部也刻画得更加仔细。此外，光影配合、视角选择都非常讲究，同时还引入了季节变化的成分，将玩家想象之中的那个虚拟的古龙武侠世界用 3D 形式忠实的再现了。

从 2000 年的《日月神教》到今天的《小李飞刀》，"昱泉制造"的游戏已经在中国 RPG 玩家形成了一个"3D 武侠"的品牌，虽然每一部作品相对于前作都只有些许的进步，但从剧情、战斗、人物、画面、音乐等各方面的许许多多细节中，我们仍然能隐隐感觉到他们缓慢而坚实前进的脚步。■



名称	小李飞刀	类型	角色扮演(RP)
制作	昱泉国际	代理	未定
上市	2002.5	版本	中文版

B

幽灵行动：沙漠猎狐

一直以来，Red Storm的"彩虹六号"系列是小组战略游戏的当然王牌，而其去年的大作《幽灵行动》(Ghost Recon，后文简称GR)堪称前者的姊妹片，市场和业界对其的褒奖大有盖过"彩虹六号"的势头。2002年年初，GR在全球最畅销的游戏杂志《PC Gamer》上摘取了"年度最佳射击游戏"的殊荣之后，另外一个影响力巨大的专业游戏网站IGN.com也授予了它同样的奖项。

GR是根据汤姆·克莱西的同名军事小说改编而成，和"彩虹六号"系列最大的区别在于，设计者将游戏的场景放在更加复杂、更加广阔的室外，而不象以往系列总在狭窄的空间范围内行动。设计者以游戏的拟真度为制作的重心，将高度写实的战术配合、源自实战的战略思想、活灵活现的画面音效等等融合在游戏中，并因此取得了巨大的成功。游戏[illegible]公司敏锐的市场洞察力使得资料片的开发被提早列入日程，预计在2002年第二季度，我们就可以见到这款让人期待的《幽灵行动：沙漠猎狐》(Ghost Recon: Desert Siege，后文简称DS)。

玩过前作的玩家都知道，游戏背景设定在2008年，俄罗斯的国家大权再度落入民族极端主义分子手中，超级大国与北约发生了全面冲突，游戏的主角——"幽灵(Ghost)"特种部队紧急出动展开了一系列反恐行动。而本次资料[illegible]在[illegible]非[illegible]的漫漫黄沙之中，由于[illegible]和厄立特里亚之间爆发激烈的武装冲突，"幽灵"特种部队在联合国的[illegible]，为[illegible]非洲的和平[illegible]出动。

游戏的架构是典型的资料片性质，必须在安装有GR的系统环境中才能进行，这多少影响了该游戏的独立性。作品中加入了9种新武器，它们分别是：Groza(俄式突击步枪)、Bizon 9mm(俄式冲锋枪)、AN-94(俄式突击步枪)、A91(俄式紧凑型突击步枪)、M60(美式机关枪)、FN-FAL [illegible](比利时军队制式突击步枪)、H&K PSG-1(狙击步枪)、[illegible](半自动步枪)、Barrett M82(巴雷特半自动狙击步枪)、PKM(机关枪)。这些都是目前欧美各国军队中最[illegible]的现代武器，火力威猛，不可小视。尤其是其中的PSG-1，被称作是世界上最精确的半自动步枪，其10,000美元的单价也是最昂贵的。这次新加入的武器除了PKM以外，其他的都只会在联机模式中出现(遗憾！)。新作的武器系统有两个特点，一是狙击步枪多，二是俄式武器多。从一个侧面说明游戏联机时的战略性将得到空前的提高，狙击步枪的重要性达到了同类游戏中前所未有的高度。对于此类游戏而言，武器种类的增加，也使得游戏的吸引力提高了不少，但同时也给玩家在实战过程中武器的选择提出了难题。在不同的环境中，[illegible]运用手中的武器是游戏的关键所在。

我们欣喜地看到在这个资料片中，一流的引擎创造出逼真细腻的画面，尽管前作曾经荣获"最佳音效奖"，而这次的音效部分感觉已经超越了过去。游戏中，敌人也将有新的交通工具出现，一种是大家熟悉的吉普车，还有一种是卡车，车上配备有两名手持AK-47冲锋枪的敌人。游戏为玩家设计了8个单人版游戏任务，别看数量不多，但是每个任务的场景都很庞大，分支任务也不少，要想轻松过关是不太容易的。和前作中俄罗斯的场景相比，这次没有了那些郁郁葱葱的森林，在相对广阔但遮蔽物稀少的环境中，敌我双方视野都较开阔，相应的[illegible]，这给[illegible]的特种部队带来了更大的挑战性。随着故事场景的变换，[illegible]不同的敌人，这些和沙漠中狐狸一样狡猾的家伙有着更高的AI，你需要[illegible]能简单地照搬前作中学到的经验。同样的，在这个讲求合作的游戏中，你的战友[illegible]作战能力，前作中可能还显得有些反应迟缓或者贸然行动的他们这次将给你提供不可缺少的行动支援。聪明的掩护，巧妙的配合，设计者为战友制作的优秀AI将大大提高游戏中多种战略战术实施的可行性。

DS中设计了4种新的联机地图，还有两种全新的联机游戏模式，分别是"围攻(Siege)"和"统治(Domination)"，这两种模式都十分有趣。例如在"围攻"模式中，联机的一方占领着一个基地，而其他的各方将以夺取基地为目的，这其中攻守双方的战术完全不同，按理说守方难度要大一些，可谓"寡不敌众"，而攻方阵营由于分成几派，互相之间也有尔虞我诈的因素，内耗很大，所以也有着被守方各个击破的危险。最后鹿死谁手，实在是难以预料。

[illegible]·克莱西参与制作的游戏作品，大部分都是以真实世界中的反恐行动为主题，因而游戏的内容和手法极其写实。[illegible]，这类题材作品更是大受欢迎。在此向那些偏爱军事题材的玩家强烈推荐这部资料篇，相信不会让诸位失望。■

(文/羊米熟了)

名称	[illegible] Desert Siege	类型	[illegible]
制作	Red Storm	代理	[illegible]
上市	2002第二季度	版本	[illegible]

A

反恐精英 零点危机

文/蔡臻欣

CS是全球在线ACT中当之无愧的No.1，自千禧年秋发售以来，它总共售出超过一百万份拷贝，被诸多游戏刊物评为年度大作，时至今日仍是大量游戏媒体评奖中的首选作品，同时也是众多连线游戏锦标赛的首选竞赛项目。

在Valve新近为本作开设的主页www cs-conditionzero.com上，赫然可见这么一段充满自豪感的卷首语。当然，即将接过CS手中火炬的《反恐精英：零点危机》(Counter Strike Condition Zero，后文简称CZ)，面对以往无数的荣誉，自然不能显露丝毫的懈怠之相。它的创作主旨在于为CS系列卓越的在线体验中导入单人ACT的要素以及一些层面的特别提升。这是一个强调战术的游戏，遍布全球的更加狡诈的计算机对手将使你在类似CS基本任务设定的战役中感受到反恐行动的艰巨与残酷。

玩家在本作中扮演一支精英反恐别动队的队长，20个全新的任务要求你具有专业级的机动能力与武器使用技能。每一关你都要达成大量设定目标。一些富有挑战性的场景包括气候恶劣的荒野丛林、冰雪皑皑的北极大陆、杳无人烟的沙漠以及危机四伏的异域都市大街。在这里你将营救人质、捍卫VIP们的安全、查找及拆除炸弹……情节的错综复杂将挑战你思维迅捷与战略化部署能力。

当然挑战的难度与你的成就感永远是成正比的。胜利取决于你对团队成员的合理部署及能力配合运用(相信CS的洗礼已造就了许多这方面的军事专家)，他们有着各自独一无二的武器、作战风格与任务初始时所必须配备的装备。在这残酷的战场上要想占尽先机，你必须具备与自己身份相称的精英技能，在训练任务中磨砺自己的品性，提高射击精确度、炸弹排除技巧及其他专业技术。每完成一关，你将获得现金奖励以便购置装备及升级武器。游戏单人模式没有CS中的购买界面，代之以一个Load Out界面，玩家在任务开始前装备团队成员，同时购买前文所述的能力训练；多人模式中有购买画面，但更复杂一些，例如手榴弹会专设一采购区，此外通过"上一回合"选项使玩家可以直接调用前回合中购买的所有装备。

名称	Counter Strike Condition Zero	类型	动作[AC]
制作	Gearbox Software/Valve	代理	未定
上市	2002第二季度	版本	英文版

A

CZ采用了增强版的Half-Life引擎，你将感受到最新图像技术的魅力，诸如细致入微的角色模型、雨雪等特殊天气状况、以及更富动态美感的一些特别效果运用。在CZ身上，CS的神髓似乎被引领至一个崭新的境界。

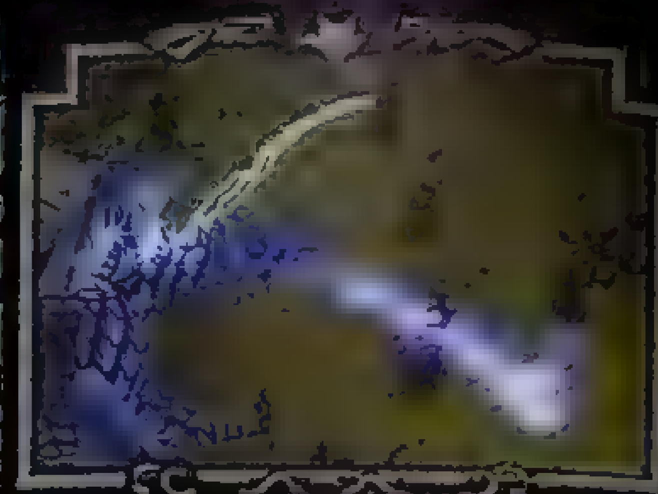
CZ中导入了许多以往系列作品中前所未见的新要素。清晰度极高的角色外观、肤色细腻真实，同时提供了玩家全用户化的外观设定选项，总共大约有160个角色组合形态(每一方有五支战队，每支队伍有四名角色，共160种单位组合)。最令军事狂人兴奋的军械库也有了本质化的扩充，全新的精良的武器弹药与装备道具，对于你的特殊团队而言应该算是应有尽有了。举例来说，以往在电视中常见的防暴盾也出现在游戏中，用它可以抵御手枪、猎枪以及半自动步枪的子弹，但对于狙击枪和机枪无效。装备上它之后，你将在视野明显体会到特殊的状态和效果。同时你也可以利用防暴盾来实现某些特殊的战术配合，例如两个装备防护盾的反恐战士中间夹着一个资深狙击手，这无疑是令敌人胆寒的组合。游戏中还大量引入可与007媲美的尖端武器，比如Molotov Cocktail是一种极富战术意义的炸弹，它超强的爆炸力可以轻易捣毁房屋，但可惜是恐怖分子独有的。而反恐精英则拥有与之抗衡的气体手榴弹，随着一缕青烟袅然升起，化学气体便迅速扩散开来，伤人于无形之间。这些骇人的装备使CZ变得更为精彩刺激。

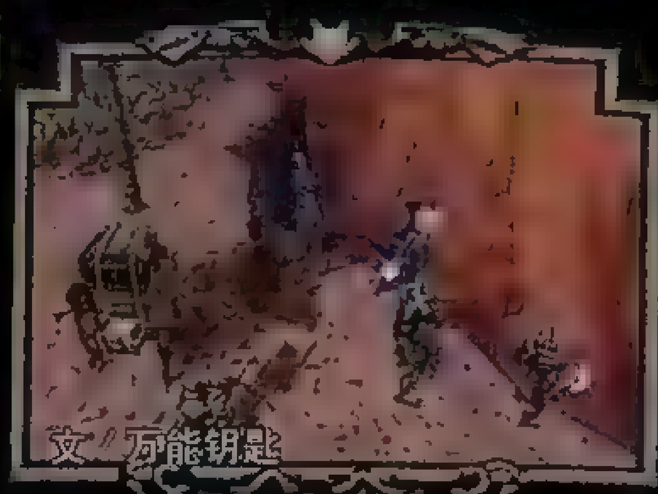
在游戏网络化飞速发展的今天，CZ自然要秉承以往系列的传统。当你在单人战役模式中熟悉了那些创新的战术技巧后，就可以选择在合作模式中与好友并肩作战了，或者到网上去重温CS多人狂想曲的激情。值得一提的是，游戏中每一幅任务图都适合连线对抗。由此可见，尽管游戏在表面上提供了大量的单人任务，但实质上多人模式才是制作者真正关注的。

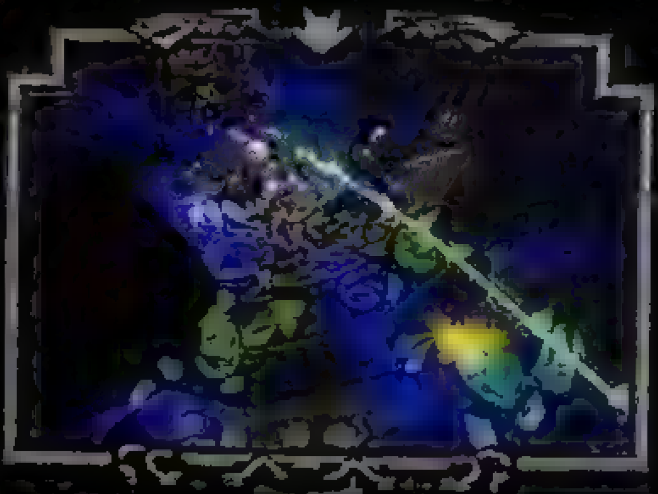
作为一款合作开发的作品，在开发过程中Gearbox与Valve连同大量天才级的对战地图制作者共同完成了每一幅场景的制作。另外，据悉开发公司还将在游戏正式发售之后将一些重要的制作工具和技术公布在MOD网上社区，供全球爱好者创新之用，相信此举将大大延长游戏的生命力和感召力。■





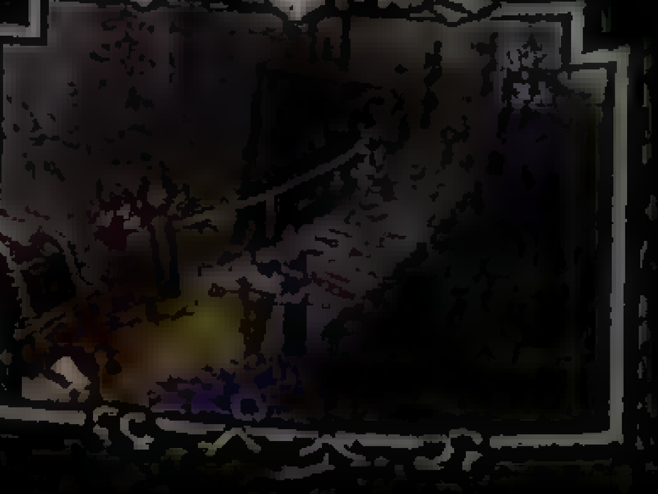












早在两年前的E3大展上，就见到过《地牢围攻》的身影，可神龙见首不见尾，之后的很多[illegible]。如今，《地牢围攻》步步登上货架了，我们终于才有机会看清它的真面目，结果让人大跌眼镜——本以为是一款类似“博德”的AD&D游戏，不料《地牢围攻》虽带“dungeon”二字，却和AD&D（Advanced Dragon & Dungeon）拉不上什么关系，非要给他找个近亲的话，倒是非“暗黑”莫属！两者的区别在于，一个是单打独斗，一个是多人配合，一个是2D，一个是3D。

游戏讲述的依然是老掉牙的故事，“邪恶势力正在逐渐苏醒，渴望着成长”，代表正义力量的你，必须在其强大之前将其彻底消灭之类云云。如“暗黑”一样，《地牢围攻》中的剧情很简单，没有复杂的任务，更谈不上隐藏的支线系统，相对来说，游戏更加动作化和开放化——只须控制好你的小鼠，点击地面移动，点击物品拾取，点击特殊位置调查，看到敌人，当然也是[illegible]“啪嗒”、“啪嗒”，键盘操作大大简化。游戏的快捷栏只显示补血药和魔法药各一个，当一个药水用完后，系统将自动从你的背包里补充上来，让人难以置信的是，玩家们用不着亲自安排由谁服用这瓶药水，系统会自动选择最需要它的人选；真实、庞大的场景是制作者颇为自豪之处之一，玩家们可以指挥着队伍毫无边际的四处行走，探索潮湿的地下城，穿越干旱的沙漠，攀登雪山高峰，抑或扫荡一下古墓。而这些场景都是一体的，也就是说，从某一场景进入相邻的场景是用不着等“Loading”的。不过与“梦幻机型”无缘的我们倒是得多掂量一下，进入游戏要花多长时间呢？

《地牢围攻》的3D画面是令人相当兴奋的，玩家们可以轻松的对视角进行控制，旋转、放大、或缩小。试想同一只高达10米的巨龙作战是什么感觉？如果不把镜头拉到头顶上的话，你只能看到他的尾巴和爪而已。真实的比例是游戏的一大特色，各种建筑、地形亦是如此，当你指挥队伍在深不见底的[illegible]作战时，就明白为什么称《地牢围攻》为一款动作游戏了。在优秀引擎的支持下，除了整体画面、操作，《地牢围攻》在细节上做的也很出色，动态地图就是一个例子。在同一地区重复长途行走是十分乏味的，而此时玩家可以直接在地图上完成，以至连敌人掉落的物品都可以[illegible]。

游戏的可玩性是我们最关心的问题。这一方面，Gas Powered Games做了不小的尝试，最大程度的简化有可能让游戏显得拖沓的元素，尽可能提高连惯性，让玩家融入到紧张激烈的战斗中去。比如说人物的技能，在游戏里被分为远程武器、近身格斗、攻击魔法和援助魔法四类，玩家们不用担心如何将获得经验点合理分配在这四个方面，因为角色的新技能的获得并非由玩家赋予，系统会自动给角色添加最适合他的技能，也就是说，如果一个角色长期使用弓箭，那么他的新技能也将是“远程武器”这一类别中的，这倒是比较符合现实。角色在战斗中也不会死亡，当队伍中的一个队员倒下后，他只是呈昏迷状态，可以被同伴们救活，不过这时候当然不能大意，若是整个队伍都昏迷的话，那只有等着敌人拉回去斩了（[illegible]

同“博德”十分相似的设计出现：为了减小游戏者的负担（同时指挥多人是很容易让人手忙脚乱的），系统允许自行定义角色的行动方式，玩家只须指挥一个角色，而其他人会由电脑控制，并且按照预设AI进行配合。

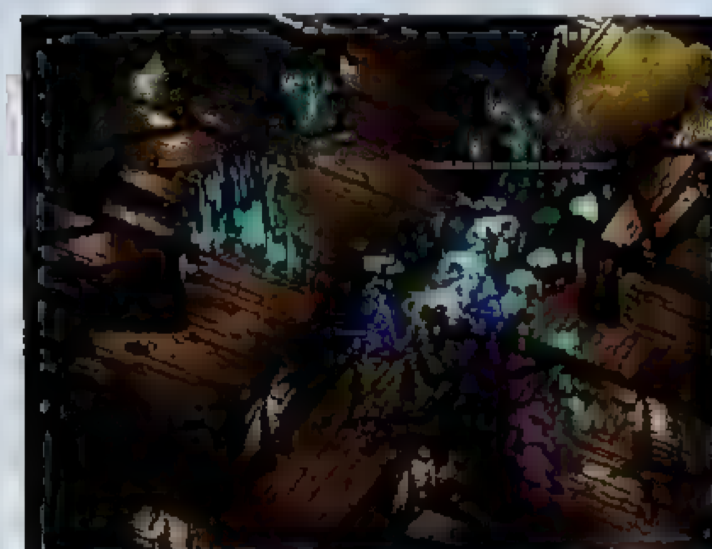
武器装备系统到目前为止都没有相关报道，不过一个有趣的设计想必就能让大家[illegible]：游戏中，玩家们将可以雇一只骡子来驮运装备！这一点让人不禁眼前一亮，这可不等同于给“暗黑”的箱子安了四条腿，骡通人性，闲的无聊的时候对对话什么的，荒山野岭里冒险也不至于没有伴（呵呵，玩笑）。最重要的是，优秀装备的数量大家心里就有底了。

虽然小弟在这里介绍《地牢围攻》，但其实自己也并未见到游戏的庐山真面目，而国外已不少玩家已经拿到了游戏的试玩版本，据称游戏可玩性很强，虽然只有短短的20分钟，但却让人欲罢不能，更有甚者居然每日一“游”，并且以日记的方式写出，登在网上[illegible]看来，我们很快又要爽上一把了！■

名称	Dungeon Siege	类型	角色扮演 [illegible]
制作	Gas Powered	代理	[illegible]
上市	2002.4	版本	[illegible]



当年《冰风谷》的命运，恐怕连游戏开发商自己都没有料到——这款与《暗黑破坏神II》类型相似、同日发行的游戏，不但没有受到“大菠萝”的影响，反而获得了不小的销量。虽然媒体对其褒贬不一，但《冰》在玩家之间的口碑却很不错。究其原因，用玩家的话来讲，就是“甩开了婆婆妈妈的人物关系和复杂背景”、“战斗激烈易于上手”、“不费时间”，三个很简单的理由就让一个过渡性的产品意外的成了与《博德之门》系列齐名的招牌大作。本着利益最大化的原则，开发商当然是要趁热打铁，几个月后就放出了《冬之心》——相对原作更加突出，动作性也更短。资料片的短促不但没有打击玩家们的积极性，反倒使对续作的期盼呼声一浪高过一浪。



《冰风谷II》在剧情上将延续第一代的故事，时间设定在30年后，玩家们扮演的队伍将从Targos出发，首先解救这个被妖精包围的小城，然后一路北上，途径各种地城、山谷，最终找到危机的来源。这一过程中，还可以再次光临久违了的Kuldahar城，拜访已经退休了的上一代冒险者……总的游戏时间设定为50小时左右。不过，为了吸引新的玩家，新作里的故事背景设定依然十分朴素，重点也还是放在了动作性上，所以玩家即使没有玩过一代，也能体验一个完整的冒险故事。

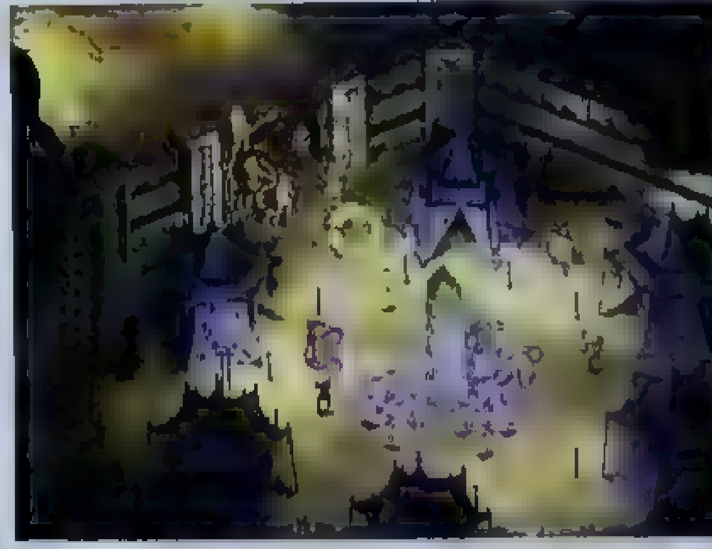
自己创建一个队伍这一设定被保持，这一次，有不少新的角色种族和职业加入到游戏中，除了独立的半兽人外，9个种族分支的加入使游戏者的选择余地大大增加，矮人中的黄金矮人（Gold Dwarves）和灰色矮人（Dray Dwarves）、人类中的tieflings、侏儒中的svirfneblin，还有臭名昭著的暗精灵等都会和玩家见面，新职业则是蛮战士、魔法师、僧侣，我们在《博德之门II》中已经见过。角色初步设定为15级封顶，在疯狂难度下则可以达到30级，为了奖励那些“疯狂”的玩家，将会有一些特殊物品等着他们去拿。BTW，有消息说游戏中将有不同性格的NPC可以加入队伍，倘若如此，那么这真的成了动作版的《博德之门》了:)



不知道是制作者有意向“暗黑”靠拢还是出于什么目的，新作里的怪物、法术、武器装备设定都大大超出我们的意料。法术增加了近50种，总数达到了300多种，装备由设计者自行进行了设定修改，出现了一些前所未见的超强兵器，装备总数达到700多！当然，如此多的装备不可能是一次游戏就能全部遇到的，这里据说也采用了一个类似“暗黑”的武器掉落系统，杀敌时系统将根据玩家角色等级随机掉落一件装备，不同之处在于，《暗黑》的武器随机生成，而《冰风谷II》则是事先设定好的，都有其来由，这种做法的目的就在于提高游戏的重复可玩性。说到怪物，虽然《博德之门II》就已经引入了不少超自然生物，但是同群龙对战恐怕有点令人难以置信，不过我们还是从《冰风谷II》的截图中证实了这一点。一些全新的怪物也将出现在游戏中，Driders、Hook Horrors等，比较有趣的是，玩家可以在战斗中将骑着巨狼的妖精打下“马”来。



“冰风谷”系列易于上手的特点被玩家们所肯定，这一次的新作自然要再接再厉。首先的突破在于任务的直观性，玩家们不用在地图上盲目行走，因为详实的记录早已把各个任务的来龙去脉记得一清二楚。第二个大的变化在于规则，龙与地下城第二版规则中THAC0（零级命中率）和负AC（装甲等级）在新作中被取消，改用第三版的基础数值+奖惩点数的设定，人物属性也呈线性表示，玩家可以对角色的成长一目了然，最让人头疼的SAVING THROW（豁免鉴定）也一去不复返了。颇受玩家喜爱卷轴盒和宝石袋等实用的设计也将带入到游戏中。另外，《冰风谷II》仍然沿用了Ifinity引擎，制作者称对其进行了很大改进，这些都是老生常谈（任何一个续作的制作者都会这么说），不过只要游戏的分辨率能够提高，玩家们的基本要求就满足了。



最后一个让玩家们十分关心的问题是《冰风谷II》是否能够维持原作的风格，这里可以告诉大家，制作成员基本上是老班底，一些新加入的这一系列制作的人员都参与过一些经典作品的制作，如“异尘余生”系列、《异域镇魂曲》等，而且由于《Torn》项目的取消，也使得《冰风谷II》的人手更加充足。《冰风谷》中的美工和音乐效果一直让人广为称道，尤其是Kuldahar城里的那一段音乐配上美丽的雪景，笔者至今记忆犹新。在续作中，这些优点都将延续下来，还会增加一系列全新的人物面孔。

《冰风谷II》的发售日期至今未定，虽有报道曰5月底，但此时还没有网站登录预定游戏的信息，所以我们也只有翘首企盼这款“AD&D领域设定最‘糟糕’、但也是最酷的游戏”啦！■

（文/万能钥匙）

名称	[illegible]cewind Dale 2	类型	角色扮演（RPG）
制作	Black Isle	代理	未定
上市	2002.5	版本	英文版

英雄無敵的歲月 HEROES

文/JWHF

在日夜期盼的《英雄无敌IV》即将到来的时候，我不禁想起1995年第一次遇见"英雄无敌"时的情景那是一种前所未有肯定的直觉告诉我，这就是我一直在寻找的完美游戏——从此，她陪伴我度过了无数个日日夜夜，甚至改变了我的工作和生活，回想起与"英雄无敌"同行的岁月，真是感慨良多，于是提笔写下以下一段文字，献给我永远的"英雄无敌"。

英雄无敌
Heroes of Might and Magic A Strategic Quest



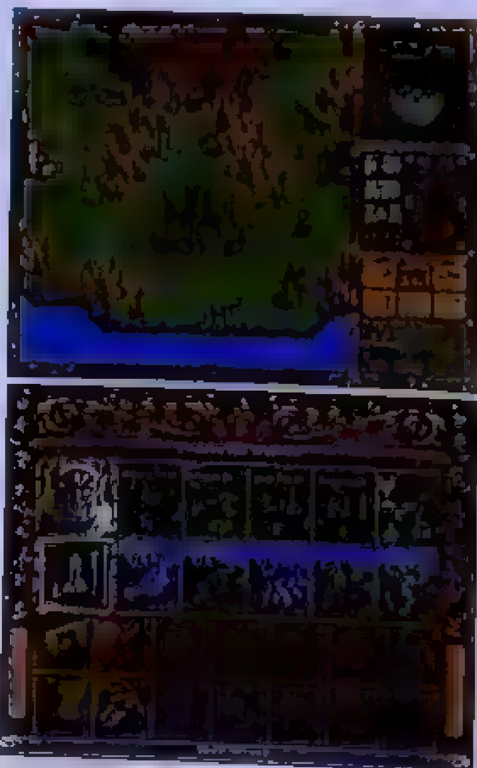
1995年8月，New World Computing（以下简称NWC）发行了英雄无敌系列的第一部产品，可以说那个时代欧美回合策略类型的优秀作品并不多，国内玩家也并没有多少人去接触过。我印象中当时比较出色的策略游戏的有Warlords2（战神Ⅱ）和Master of Magic（魔法大帝），很多玩家也喜欢拿《英雄无敌》来和这两款游戏来比较，而《英雄无敌》也确实借鉴了它们的很多成功之处。



《英雄无敌》发行后，立即获得了玩家的认同，NWC的名字也从此被国内玩家所熟悉。说到NWC，也许很多人并不知道他们制作"英雄无敌"前就开发过类似产品。早在1990年，NWC就推出过一款叫"King's Bounty"的策略RPG，其中很多设计（如兵种、种族、宝物等）都被引用到我们现在熟悉的"英雄无敌"系列中来。

《英雄无敌》的脱颖而出令很多人感到意外，因为当时NWC的招牌是"魔法门"系列，将RPG拓展到SLG领域并且取得巨大成功，确实令人叫绝。

在《英雄无敌》中，你所要做的就是要招募英雄和军队、寻找宝物和资源、建立城堡和基地，再利用你的智慧去消灭敌人，成为最后的胜利者。游戏没有采用当时比较流行的即时制，而是用



了传统的回合制，事实证明这一体系给予了玩家智慧上更大的发展空间，最终得到了绝大多数玩家的认同，也使得它成为了策略游戏史上的一个里程碑。

不过一代的英雄无敌中有很多地方设计的不尽合理，象狮鹫在战场上的另一头往回飞行时竟然是不掉头倒着飞的，搞笑的很：）再有就是种族设计的平衡性并不是很好，龙城的实力过于强大，当然这些都不是什么重要问题，因为我们很快变看到了《英雄无敌Ⅱ》！

英雄无敌Ⅱ王位之战
Heroes of Might and Magic 2 The Succession Wars



《王位之战》的故事是紧接着一代的，自人类统一了恩洛斯大陆后，国王Iron Fist突然驾崩，他的两个儿子为了继承权而展开了争夺战，最终代表正义方的罗兰德战胜了企图篡夺王位的阿基巴德。至于变化，相对一代并不是很大，只是增加了2个种族，将魔法、宝物和技能系统都充实了很多，引入了更多的地图，但实际战斗模式几乎和一代一模一样。

二代的发行时间是在1996年10月底，离一代的发行只有一年多一点的时间，也说明NWC打算乘胜追击，继续扩大这一游戏在世界范围内的影响，从我们现在的角度看游戏本身的改进并不是很大，充其量是一代的改良版。可仅仅这样就足够



了，在六年前的时候没任何一款回合策略游戏可以与之相媲美。也就是从这个时期开始国内出现了更多的英雄无敌爱好者，到今天你仍然会听到很多人说《英雄无敌Ⅱ》是这个系列中最出色的一个版本。由此可见它在国内"英雄无敌"爱好者中的影响力。

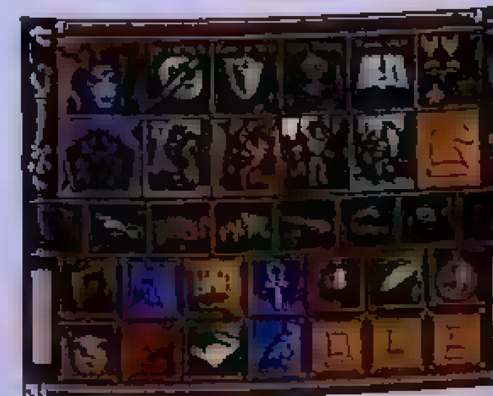
英雄无敌Ⅱ忠诚代价
Heroes of Might and Magic 2 The Price of Loyalty



《忠诚代价》是NWC发行的《英雄无敌Ⅱ》官方资料片，这个版本的故事情节和二代根本挂不上钩，资料片只是增加了4个比较有难度的战役和一些新的地图，因为老版本的地图已经被很多玩家打穿了无数遍，为了保持游戏的活力，适当的时候推出资料片是游戏厂商的一贯方法。

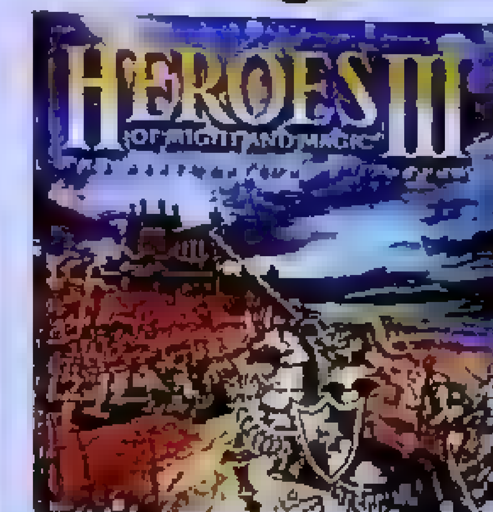
而对于玩家来说，对《忠诚代价》这个资料片的评价也是不错的，加上随着UBI相继将《王位之战》和《忠诚代价》汉化发行，国内有越来越多的玩家得以接触这部经典之作。

英雄无敌Ⅱ黄金版
Heroes of Might and Magic 2 Gold



这个黄金版几乎没有新内容，只是把游戏中电脑的智能提高了很多而已。象原来在游戏中电脑只会傻傻的用闪电劈对手，而在黄金版本中就会使用其他一些技术性魔法了。不仅如此，在战斗、移动等方面也均有提高。从笔者的角度看，这一版的《英雄无敌Ⅱ》应该是最完美的一个版本，可惜在这个版本发布后不久就发行《英雄无敌Ⅲ》了，加之也没有对其汉化，所以并没有得到大多玩家的关注，实在有些遗憾。

英雄无敌Ⅲ埃拉西亚的光复
Heroes of Might and Magic 3 Restoration of Erathia



1999年3月，经过漫长等待后，《英雄无敌Ⅲ》终于发行了，三代的发行几经推迟，原因不言自明，二代的巨大成功给NWC带来同样大的压力，多少目光都在注视着他们推出的下一代产品，如何使《英雄无敌Ⅲ》真正超越《英雄无敌Ⅱ》，是他们面临的最主要问题。

当《英雄无敌Ⅲ》真正来到我们面前时，我们发现三代的画面更加精致了，游戏的内容更加丰富了，种族增加到了8个，魔法、宝物、技能等也增加了很多，每个英雄都被增加了特殊能力，战场上的战斗模式也有了相当大的变化，引入了等待的概念，使速度快的兵种更具威力。而且NWC在游戏人工智能和游戏平衡性方面也花了大功夫，这都是以前的版本所不能达到的，这样使得游戏的可玩度大大提高，当然对机器要求的配置也提高的很多，很多原先可以流畅运行二代的机器在玩三代时都很吃力。

至于对三代的评价，在刚推出的时候可以说是褒贬不一，不少国内玩家一开始还不是很适应三代带来的变化，当时有不少人都认为《英雄无敌Ⅲ》似乎并没有想象中的那么出色。现在想想，这可能是玩家对三代寄予了太大

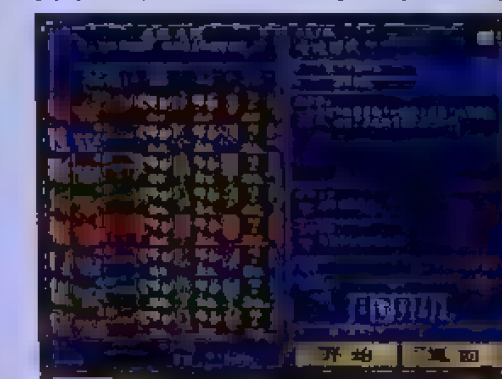


希望的原因，其实《英雄无敌Ⅲ》还是取得了相当大的进步。随着时间的推移，玩家也逐渐认识到了三代丰富的内涵，因为这才是游戏本身生命力最重要的体现。不过三代的游戏引擎还是前两代的延续，真正的突破是我们马上要见到的《英雄无敌Ⅳ》。

英雄无敌Ⅲ末日之刃
Heroes of Might & Magic 3 Armageddon's Blade



当我们还沉浸在"埃拉西亚的光复"中时，NWC已经开始着手开发三代的资料片了，如果照NWC原先的创意，我们将会在这部资料片中看到一个全新的科技种族——Forge，这个种族中出现的怪物都是手持现代化武器的，如僵尸手上的菜刀变成了电锯，牛头怪拿着的利斧也换成了火箭筒。鉴于NWC在其开发的"魔法门"系列中也经常引入这类科技元素，笔者对此倒并不觉得特别奇怪，反而感觉NWC的开发人员们天生就有这个爱好。



但这次他们的奇想没有成功。因为当这一消息被披露后，立即遭到了全世界无数玩家的抵制，玩家不愿看见这样一部神话背景的游戏变得不伦不类，迫于压力，NWC最终放弃了这一计划，只能临时把一些三代中的中立兵种和二代中的老生物抓来，组成了一个新的种族——元素城堡（Elemental Conflux）。1999年11月，这部名为《末日之刃》的资料片面世，和以往的资料片一样，增加了一些新的战役、地图、宝物和怪物等，笔者以为这算是一款中规中矩的作品。

英雄无敌IV

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC

第三波軟件(北京)有限公司

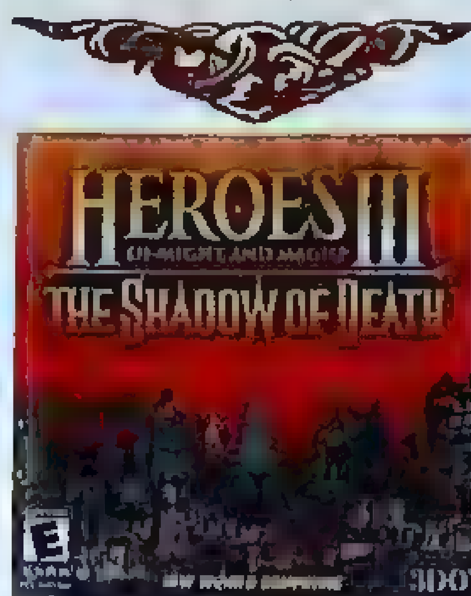
地址：北京市车公庄西路乙19号华通大厦B座北楼323室
邮编：100044 电话：(010)88018833 传真：(010)88018233
E-mail: service@acertwp.com.cn

上海分公司：
地址：上海市虹漕路421号12楼1223室
邮编：200233 传真：(021)64954074
电话：(021)54261188

广州办事处：
地址：广州市天河区龙口东路363号宝供大厦703室
邮编：510635 电话：(020)38482005 传真：(020)38482069



英雄无敌Ⅲ死亡阴影
Heroes of Might &Magic 3 Shadow of Death



大多数玩家认为，NWC在制作完《末日之刃》后就该发行《英雄无敌Ⅳ》了，可实际上当我听到三代的另一个资料片《死亡阴影》发行的消息时，感觉有些吃惊，因为反复对同一个游戏制作资料片对其发展并没有什么好处，对玩家来说有被骗钱的感觉。

《死亡阴影》的故事并不延续《末日之刃》，而是讲述在《英雄无敌Ⅱ》之后的一段历史，在王位之战后亡灵巫师Sandro在欺骗了很多人后，组合了两件上古神器，并威胁到整个大陆的安全，不过最后他还是败于正义方英雄的手下，阴谋没有得逞。说到这个游戏的变化实在不大，只是增加了7个新战役和一些组合宝物，而且明眼人在比较《英雄无敌Ⅲ》的三个版本后都会发现，NWC其实是把很多设计的创意分成三个版本来发行而已，这也算是商家延续产品寿命的一个手段吧。

从笔者见到《死亡阴影》开始，已经感觉到NWC这个开发小组与其发行商3DO的路似乎越来越难走，尤其是《魔法门Ⅶ》和《魔法门Ⅷ》也是在走《魔法门Ⅵ》的老路子，玩家的抱怨声音也越来越大。事实看来也如此，3DO经营不善，开始大幅裁员，在这一段时间内他们推出的产品没有一款叫好，包括《英雄无敌历代记》。

英雄无敌历代记
Heroes Chronicles

说起《英雄无敌历代记》，3DO先后一共发行了8个版本，分别是废墟战神、征服地狱、元素之主、龙之抗争、世界之树、炽热星球、驯兽师的反抗和寒冰之剑。每个版本就是一个包含8个关卡的战役，没有丝毫新内容，甚至连过关动画都是取自原先版本中的。可就是这样的版本，在国外的柜台上竟然被标以14.9美元的价格拿出来卖。谁都知道，这种产品说得不好听就是在骗热爱"英雄无敌"的玩家们的钱。

如果真要我对《英雄无敌历代记》做一个评价，我可能会把最恶毒的语言全都给它，因为笔



者对"英雄无敌"的感情太深了，对这种纯商业利益下产生的商品是失望至极。我相信和我一样热爱"英雄无敌"的玩家有很多，他们对待"历代记"的态度会有两种，一种是鄙视它，一种则是继续支持它，我不属于后一类型，而商家恰恰希望后一种的人更多一些。

笔者也是一个AD&D的爱好者，拿我喜欢玩的《冰风谷》来说，当玩家抱怨其资料片《寒冬之心》的内容少了些时，黑岛是又开发了一个免费的资料片供玩家网上下载，相对于3DO的作法，我想大家也应该可以清楚哪种方式可以更容易获得玩家的支持。《英雄无敌历代记》的发行应该说是3DO经营不利下的无奈之举，是一个失败的作品。

英雄无敌Ⅲ神之苏醒
Heroes of Might &Magic 3 In the Wake of Gods



我想国内玩家很少有人听说过这个版本，因为这个版本并不是官方资料片，是由一群"英雄无敌"爱好者自行开发的资料片，开发组主要成员有Alexander Karpeko、Alexander Tri-



fonov、Slava Salnikov等人，这其中大部分是俄罗斯人。资料片在《死亡阴影》的基础上新增了许多功能，例如在原来7级兵基础上发展出来的8级兵、新增3样宝物、提高程序AI等等，但最重要的还是加入了被称为ERM的脚本语言，用ERM可以在编辑地图时加入各种各样的特殊事件，使得游戏玩起来有很强烈的RPG特色。

谈到这个资料片，笔者也玩过，我的感受是很象在玩RPG，设计者在游戏中融入了很多奇特的构思，象玩家在占领城堡后可以将其毁灭，也可以将其改建，新增加的怪物能力也很有特色。不过这个版本终究不是官方资料片，其推广度和平衡性都不够，而且并不能适合所有"英雄无敌"爱好者的口味。笔者自己对那些制作这个资料片的人是非常敬佩的，他们不但有非凡的能力，敢于把自己的想法实现，而且他们的精神非常可贵，要知道制作这么一个资料片并不轻松，要花费大量的时间和精力，完成后放在网上供玩家免费下载，这种无私的行为将得到全世界英雄无敌玩家的尊敬！

如果想得到这个资料片的话，必须要去网上下载后安装才可以，国内权威的英雄无敌站点英雄世界（www.heroworld.com.cn）上就有下载，感兴趣的朋友不妨下载一个来玩玩。

文章写到这里，也该收尾了，对于崭新的《英雄无敌Ⅳ》，我想说的还有太多太多，但这就不是这篇短文所能包容的了。2002年的3月28日，我们三年的等待终于到了一个尽头，让我们再会在"英雄无敌"的世界里！■





大作批評
2002年一季度SLG篇

"大作批评"是我们尝试的一种全新游戏评论形式，它的特点就是一、能够有幸被批评的一定是"大作"级别的游戏；二、不提最好的优点，只讲最糟的缺点。

不可否认，2002年一季度发售的《三国群英传Ⅲ》《幻世录Ⅱ魔神战争》和《致命武力Ⅱ重生》是为玩家所关注的三款重量级SLG，关于其种种优秀之处的报道在各大游戏媒体上已经连篇累牍，再把它们重复一遍，实有浪费读者的时间和金钱之嫌。所以，我们采用了这种独特的评论角度，当然，这种方式的可行与否，还有待大家的评判。



对于这个续集，被玩家抱怨最多的地方无疑要数增加了繁琐的内政系统。前作最令人称道的一大优点就是不用把时间花费在无用的资源调配上，玩家可以将全部时间都沉浸在酣畅淋漓的战斗乐趣中。尽管这不是什么创新的设计，开发者不是创造了新元素，相反是去除了一些游戏元素，却恰恰是令游戏大获成功的一大亮点。遗憾的是，那些令人恼火的无聊设计竟然在这个游戏中复活了。一年一度的内政设置改成了每月一次，而在日常内政中居然放弃了一贯以武将人数来决定可执行内政次数的设计，变成以君主拥有城数来计算令牌数，再以令牌的数目来限制玩家每月可执行内政命令的次数。就连战争也不能随意发动，必须在内政指令中选择"战争"，本来可以轻轻松松的战斗，现在不得不需要思前想后。这样的设计理念也使得二代中广受好评的搜索宝物几乎无法进行，因为大家都知道这是一个最消耗令牌数的选项。这个光荣"三国志"系列中早已被丢弃的设计竟然得以重现，如此这般"邯郸学步"堪称画虎不成反类犬。

最值得夸耀的"千人大战"却无法改善对系统资源的过分消耗，刻意降低3D人物的精细度，无论是战斗场景还是人物角色都显得非常粗糙，大量马赛克组成的



战士仿佛在进行机器人大战。开发者花费了大量心思去师夷之长，却没意识到已然迷失了自我。



游戏的剧情非常丰富，可能开发者因此就过分追求情节的紧凑，有时缺乏一些必要的过渡。同样的情况也发生在镜头的切换上，运用了电影的运镜手法，不知是技术原因还是机能上的不足，会导致一些贴图错误。

战斗过程中缺乏人物的朝向选项，这在同类游戏中已经成为了标准设计，奇怪的是在这里却被取消了，而使得玩家只能靠调查指令来变相实现这一功能。

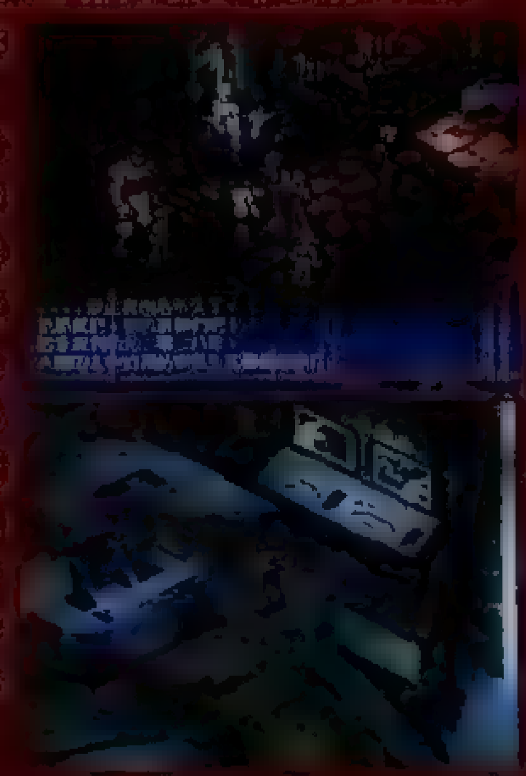
人物的造型过大，致使动作僵硬，本来作为卖点的超大造型战斗画面竟然成为突出的缺陷。而且人物动作在众多的场景中明显缺乏多变性，到了游戏中后期玩家会感觉单调和重复，甚至会出现滥竽充数的搞笑动作。

[illegible]够专业，从头至尾都是悠扬的旋律，即便在战场上也不够紧张或雄壮。战斗中魔法施展的场面太突兀，[illegible]动作，当然对于急于通关的玩家不啻是福音。游戏的3种难度选择落差太大，"恶梦"难度名符其实，而"初学"难度则显得太弱智，使得事实上只剩下一个实际选择。



汉堂一向是个让人欢喜让人恨的公司，尤其是画面，从来都是落后于时代的。从《风之纹章》到《天地劫》系列，一直坚持着低分辨率。从《致命武力》系列开始画面分辨率终于提"高"到640x480。尽管这个续集里采用纯卡通造型，令人耳目一新，但是分辨率依然无法调整，致使原本就不大的场景地图，居然还需要卷动屏幕。

前作中为人诟病的"调查"模式终于得以改进，但似乎矫枉过正，隐藏宝物从原先毫无提示到完全提示，真搞不懂干嘛还需要多设计[illegible]"调查"动作，直接走到宝物坐标不就行了。



战斗场面容易混乱，特别是当敌我双方的角色数量多的时候，即使设置成重叠图像半透明化，要正确辨认正确的移动地点仍然不是一件轻松的事。从玩家的主观角度出发，这个游戏的最大"缺点"或许就是它是汉堂的最后一个单机版游戏，毫无疑问这个游戏令玩家看到了战棋游戏的发展前景，然而却已成绝响。至于将要出现的《炎龙Online》——它不再会是战棋FANS心目中的那个"炎龙"了。■

钢铁之圆舞曲(下)

STEEL WALTZ

文/罗德慕斯



梅尔比尔再一次把头抬起来，脸色苍白，比屋子的墙壁还要白。她眼前坐着一个人，刺眼的光芒从他身后射过来，使得她无法看清他的脸孔。

"珍妮佛·梅尔比尔，隶属欧姆尼军 POWER DOLLS 第 177 特别勤务大队，士官长，X5R 型机甲驾驶员，没错吧？"声音干巴巴的毫无感情色彩，与其说是询问，倒不若说是质问来得干脆。

梅尔比尔无力地点点头。

"在加入 DOLLOS 之前，你在什么地方居住？"

"新乌兰巴托市圣·奥古斯丁私立女子高中。"

"在这之前呢？"

"……"

审讯的男子似乎露出一丝冷笑，继续问道："你可曾听过欧姆尼赤色兄弟会这个黑社会组织？"

"……听过。"梅尔比尔的声音低得几乎不能听到。

"那么你知道这个组织的首领的名字吗？"

"……"

"你不说也不要紧，我可以告诉你，他的名字是法比乌斯·梅尔比尔！"

梅尔比尔听到这个名字，不由得把身体蜷缩成一团，双手掩面，细微的抽泣声从指缝间流了出来，而审讯员则丝毫不为其所动，自顾讲道："根据我们的情报，这个人的赤色兄弟会一直与政府暗中对抗。前一段时间萨费鲁特军赠送给吉利兰反政府武装的机甲，就是通过赤色兄弟会的渠道，而这次新内华达州战役，也是他为萨费鲁特军提供的情报和向导。"

"……"

"本来我们可以在鸵鸟峡谷伏击战中击毙或者俘虏这个黑帮头子，但是由于守卫峡谷谷口的一名队员的指挥失误，让我军转向另外一个方向，使得这个人得以逃脱。而且值得玩味的是，那名队员却有着和这个黑帮头子同样的姓氏和发色……"

"不要说了……"

"法比乌斯·梅尔比尔的女儿在一年前神秘失踪，而我们的精锐部队 DOLLS 也是在这时候开始编列，这两者之间有何关联，你可以解释一下吗？你为什么离开你父亲？为什么加入 DOLLS？你到底有何企图!？"

质问一个接着一个，审问者的口气也逐渐尖锐起来，梅尔比尔停止了哭泣，对他的问话置若罔闻，一双带着泪痕的眼睛空洞地看着审问员身后的墙壁，神色憔悴困顿。

正当审问者正准备继续询问的时候，忽然门被打开了，DOLLS 大队长斐安·诺尔与参谋长于连·波利斯出现在门口，身后脚步声嘈杂，似乎是 177 大队的队员们。

"调查员先生，请问您是在询问还是在审问!？您不认为这样非常不妥吗？"

波利斯参谋长的声音不大，却自带着一股威势。旁边斐安·诺尔走过去，将梅尔比尔扶起来，掏出纸巾将她脸上的泪痕擦干。

调查员站起来，敲敲桌子，很不满地嚷道："现在珍妮佛·梅尔比尔正在接受内务部的调查，无关人员不得干涉！"

"我是这里的最高司令官，如果我的部属受到了不公平的待遇，我完全有责任和义务对其进行保护。"说话的是斐安·诺尔，与波利斯不同，她的语气更加直接，也更加锐利。

调查员愤愤地指着被搂在斐安怀里的梅尔比尔说："这个人，是赤色兄弟会首领唯一的女儿……"

波利斯截口打断了他的话"在我们这个民主的国家里，难道还在实行荒谬的连坐制来惩罚公民吗？"

"本次作战，你们也知道了，她的父亲正是在由她负责的区域逃离，导致我军计划落空！很明显，这是一种通敌行为！"

斐安·诺尔鼻子里冷哼一声，冷冷地看着调查员，让对方觉得脊梁不自觉地有种阴冷感爬升而来。

"现在还没有任何证据说明这一点吧，先入为主的有罪推定可是欧姆尼法律所严格禁止的！对一个自由公民进行非法审讯，你认为公理会在谁这一边？"波利斯参谋长继续说，平时演说与舞步都很拙劣的他今天却将"辩才"这顶帽子高高地顶在了头上。

波利斯参谋长刚说完，十几名 DOLLS 队员走进屋子里来，也不说话，面对调查员站成半圆，十几双眼睛就这么阴冷地看着他，屋子里的火药味浓郁起来。

"你……你们这是叛乱行为……"调查员一看势头不妙，不由得往后缩了缩，脸色变得忽白忽青，半天才从嘴里迸出几个字来，"与内务部对抗，你们知道后果吗?!"

斐安·诺尔忽然上前一步，用不容置疑的口气大声地对着他说"一切责任，由我承担，你尽管去和那些官僚打你的小报告吧！"

"好……我会将今天发生的事情如实向上面汇报的！"

调查员匆忙地收拾好东西，走到门口，怒目相视的莫妮卡站在那里不让他出去。斐安·诺尔冲她点点头，她才让出一条路。调查员狼狈地跑出门去，临走还不忘恼怒地补了一句："如果梅尔比尔在下次调查前逃走的话，你们就等着上军事法庭吧！"

"愿意奉陪到底！"

斐安·诺尔和波利斯不约而同地说出了这句话，随即全体队员异口同声地将这句话喊向调查员离去的方向，整个走廊震得嗡嗡直响。

等到调查员一走，大家都围过来关切地看着梅尔比尔，莫妮卡扑过去眼泪汪汪地拉住她的手："可怜的珍妮佛……可怜的珍妮佛……他们怎么能这么对待你……"梅尔比尔无力地冲大家笑了笑，什么都没说。

"不必担心，我们这里不是户籍部门，不会对别人的出身刨根问底的，不象某些人，总喜欢抱着发霉的家谱。"于连·波利斯戏谑地向窗外看了看，远处调查员的专车刚刚离开基地，大家都小声笑了起来。

斐安·诺尔冲队员们挥挥手，说道："大家还是让珍妮佛好好休息一下吧。"于是队员们一个一个过去对梅尔比尔说了几句安慰的话，随即纷纷离开。斐安陪着梅尔比尔回到她的宿舍，把她安顿到床上，拉好被子，轻轻说了一句："好好睡一觉吧，噩梦就会过去的。"

梅尔比尔忽然从被子里把手伸出来，拉住斐安，象是在恳求似的说："诺尔队长，你不要听听我的故事么？"

"哦，这是你个人的意愿，我不强求你啊。如果你想讲的话，我非常愿意倾听的，也许讲出来能让你好受一点。"斐安闻言重新坐回到床头的椅子上，梅尔比尔眼睛看着天花板，沉默了一阵，终于开口缓缓讲道。

原来她正是赤色兄弟会——欧姆尼最大的黑社会组织——首领唯一的女儿。虽然物质生活非常富裕，父亲也对她非常地关爱，但是梅尔比尔并没有觉得幸福。她认真的性格让她怀疑起她父亲所从事的活动，最后与父亲大吵了一顿，愤而出走，与家里断绝了关系。梅尔比尔来到位于欧姆尼偏僻地区的新乌兰巴托市，远离赤色兄弟会的势力范围。后来正巧欧姆尼军方在全国范围内征召具有驾驶机甲天分的少女，梅尔比尔也参加了选拔。最后凭借自己优异的成绩，顺利地成为 177 大队的一员，希望能够藉此夺回原本属于自己的一点点光明的面目。

讲到最后，梅尔比尔声音越来越低，最后悄无声息，睫毛上缀着两颗泪花，竟然就这么睡着了。斐安悄悄起身，轻叹一口气，把被子掖了掖，退出屋子去。屋子里只剩下酣睡的梅尔比尔和一个布制机甲娃娃，那是梅尔比尔送给大卫的生日礼物。

数日后，经过于连·波利斯与斐安·诺尔的斡旋，军方也考虑到"赤色兄弟会老大的女儿参加欧姆尼军"具有相当的宣传价值和政治意义，也没再深究，此事便不了了之。但政府大张旗鼓地宣传梅尔比尔的身份，却使得梅尔比尔周围的人经常向她投来异样的眼光。接踵而来的报纸电视台记者和个别抱着猎奇心理的民众更是烦不胜烦，甚至求爱者也不乏其人，最后波利斯不得不以"军事重地，不得入内"的理由把他们全拒之门外。

法比乌斯·梅尔比尔则不知所踪，自从侥幸从鸵鸟山谷逃出来之后，就再没有了他的消息。什么样子的传言都有，有的说他被萨费鲁特军安置到某个山区过着隐居的生活，有的说他被欧姆尼军的特种部队俘虏，被秘密地处决了，还有更离谱的，说他出于对女儿的想念，悄悄潜回欧姆尼，一直在 177 大队的基地附近，默默地注视着他的女儿，这种说法令置身沙漠中央地带基地的 DOLLS 队员哭笑不得。

唯一值得庆幸的是，梅尔比尔虽然还是时不时地露出抑郁的神色，但总算是恢复到了以前的样子，至少表面看是如此。

"珍妮佛！珍妮佛！又有你的情书耶！"莫妮卡拿着一叠信封，蹦蹦跳跳地跑到正在清洗大卫的梅尔比尔旁边。

"哦？那么你先把你中意的挑出来，其他的就烧掉吧！"梅尔比尔一边仔细地擦拭着机甲外盖，一边漫不经心地回答，这种信件几乎每周都有，"黑社会老大之女"居然有这么大的魅力。

"人家好不容易拉下脸皮写这么多肉麻的话给你，好歹你也看一下嘛。"莫妮卡对梅尔比尔能收到这么多情书的事实又羡慕又嫉妒。

"知道啦，多谢你，不用嫉妒我，那些信不是从整备班寄过来的啊！"梅尔比尔知道莫妮卡正在和整备班的一个年轻小伙子谈恋爱，所以故意揶揄她。莫妮卡一听，连忙跳起来大叫"不好，我都忘记了，跟他约好六点钟在大门口见面的。那我信放在这里了，你慢慢看，我走了！"说罢急急忙忙跑出机库去。

梅尔比尔爱怜地拍拍大卫的胸甲，自言自语道："谁能象大卫这样听我说话呢？"她把刷子丢进桶里，走下扶梯，坐在大卫的金属脚面，随手拿起那扎信件来翻看。

内容就和她预料的一样，不过是几个看了政府宣传的楞头小伙子写来的情书，语言故做深沉，装出很理解她在亲情与任务之间矛盾的心情，末了总会提上一句"那么就让我在未来的人生之路上与你一起承受这种痛苦吧"之类没创意的煽情句式。几乎每封信的格式都是如此，梅尔比尔不耐烦地一封又一封地浏览，然后一封又一封地丢进垃圾桶。等看到最后一封的时候，她出于惯性，刚要将其丢进垃圾桶里，却发现这封信的落款很奇怪，待仔细一看，发现寄信人一栏里没有地址，只写了大大的两个字母 F·M。



"F·M？"

梅尔比尔的脸色一下子变的颇不自然，她连忙看看左右，偌大的机库里此时就她一个人，于是她急忙颤抖着双手展开信笺。这是很普通的信纸，欧姆尼哪里都买得到，而开头也是很普通的问候，普通到可以被任何关系的通信人使用

"梅尔比尔小姐，你好。"

来信人的笔迹很漂亮，是属于豪迈男子特有的风格。

"最近身体还好吗？从电视上得知你现在过的不错，这样我就放心了。以前因为我的关系，给你造成了一些困扰与不便，实在是对不起。前几天我从朋友那里搬出来了，他们给我在别的地方找了间幽静的地方住，很不错，请不用挂念。我已经想好了，不想再涉及那些事情了，以前经营的资产转交给了别人，我现在唯一给自己剩下的就是这间别墅和存的一点钱。打完仗以后，你有时间的话，我希望你能来看看我，我们可以谈谈心，请相信我，我和以前的我已经不同了。"

落款还是 F·M，而且发信人似乎粗心到忘记写他的地址，内容也让人摸不着头脑。但梅尔比尔看完后却有些不知所措式的激动，她站起身来，一时间不知道该把信放在什么地方才好，原地转了几圈，才把信叠好塞进裤子口袋。提起水桶匆匆走了出去。

从那天开始，队员们全都惊奇地发现，经历了审查打击后总是略显忧郁的梅尔比尔，却忽然变的开朗起来，整个人也恢复了精神，湛蓝色的眼睛里跃动着幸福的神采，看起来漂亮极了。队员们背地都悄悄议论说她是不是找到了男朋友，但即使是素有"放送局"之称的莫妮卡也无法打听出一点情报，只能天天围着梅尔比尔打转，一边问着相同的问题，一边看着她露出类似蒙娜丽莎的神秘微笑，唯一能够确定的是她似乎与某人建立起了固定的通信联系。用拉克修的话来说就是："生命之光是彰显于笑容之中，而笑容则为另一个生命绽放。"

斐安·诺尔看到梅尔比尔的变化，虽然感觉有点奇怪，但毕竟她看起来已经走出了阴影，做为一个特种部队的成员，如果不能保持一个健康的精神状态，恐怕在作战时于任务于己都非常地不利。也许真

的如梅尔比尔自己所说，她已经找到了属于自己的那一点点光明吧。

战火随着时间一点点地推移着，萨费鲁特军与欧姆尼军相持不下，虽然双方损失惨重，彼此都有和平的意愿，但又都希望能够多胜一场，以便在谈判桌上能有更多的筹码。

177特别勤务大队的全体队员就象是第一次任务前的说明会一样，端坐在会议室中，斐安·诺尔队长和于连·波利斯参谋长站在前台，脸色却比以前要严峻很多。参谋长轻咳一下，身后的投影大屏幕显示出一个颇为雄伟的山中要塞，虽然为山峦所阻挡，不能看全它的全貌，但树林中模糊竖起的无数炮塔已隐藏着无限的杀机。

“我来介绍一下目前的态势。因为北部方面军近来十分活跃，已将敌军逼退至塞姆湖附近的罗勒要塞。敌军打算在这里重新集结、整编军队。妄图发动反攻。我们可不能置之不理。统合作战司令部决定：要在敌军整编完成之前，攻陷罗勒要塞。诸位，这个要塞就是我们的目标！”

回头看了一下那个大家伙，于连接着说道：“本次任务将由第7机甲师团和第13装甲步兵师团完成。如果从正面硬攻，恐怕会对我军造成重大损失。所以，我们要第177特务大队在敌人要塞内部强行空降，直接进行攻击。如果这次进攻要塞能成功，也许可以将萨费鲁特拉回到停战的谈判桌前。这是个危险的任务，拜托各位了！”

在座的队员都没有作声，她们看到的要塞照片已经充分地说明了这次任务的艰巨。以往，DOLLS所面对的只是敌人的后勤部队或者小股敌人，每次总是在敌人大部队赶到前安全撤离。在鸵鸟峡谷虽然面对敌人过三个师团的攻势，但那时候我方占尽天时地利，制空权也在我军的手中。但是这次：

“我们要在友军轰炸机部队进行掩护轰炸的同时，在装甲步兵的运输口附近降落。运输口有三个，其它两个由海军陆战队的空降人员占领。在扫除周围的敌人后，就从运输口潜入内部。敌军防守要塞部队的具体人数，至今尚未查明。恐怕敌人是配备了相当数量的防守部队。我们的任务，就是要潜入到要塞内部。至于外面的敌方部队，交给友军就可以了。要塞内部的敌人，才是我们的真正的对手。”

斐安·诺尔队长将作战计划公布出来，最后还特别强调，本次作战由于是室内作战，所以无法使用对战车飞弹以及其他导弹系的武器。这也就意味着，DOLLS的火力威力将减少四成以上，因为以往DOLLS的战法都是先以导弹将敌人予以充分摧毁后才进行近战的。

当作战会议结束时，参谋长忽然意味深长地对队员们说：“这次的作战如果成功的话，那么战争很有可能就会停止。到时候各位就可以去享受自己的青春了。所以一定要活着回来！”

“不要说这么丧气的话，我还希望我结婚的时候你可以去当神甫呢！”

有人这么回答，所有人，包括斐安和梅尔比尔都笑起来。会议室的气氛稍微轻松了一点。“愿神保佑我们！”拉克修最后说了一句，谁都没认为她说的可笑。

晚上的宿舍很静，只有桌上一盏橘黄色的台灯给这间屋子带来些许温馨的光亮。

“F·M先生，我明天就要去执行任务啦，如果能够顺利完成的话，那么在这里的工作就可以告一段落了。我决定去拜访你，我想我们可以在一起生活一段时间，就象妈妈去世之前的那时候一样，我的厨艺没有下降哦。好了，我要早点睡了，先写到这里吧。”

梅尔比尔写到这里，将文字处理机合上，打了个小小的呵欠，小声说了句：晚安，大卫，晚安……爸爸……”



当黑夜为白昼所吞食时，一层浓雾悄无声息地笼罩了整个罗勒要塞。泛着蓝光的水气环伺于树木与坚实的炮塔周围，无视已经发亮的地平线，继续营造着本该属于暗夜的静谧气氛。即使是刚刚撕裂晦霾天空的锐利光线透过去也变得暧昧不清，仿佛被融化在其中一般。

一阵低沉的嗡嗡声忽然自天空传来，将这脆弱的宁静打的粉碎。如果有人抬头看去的话，一定会以为是乌云的临近。但事实上，这是比乌云能够放出更为惊人的雷电的东西。几十架欧姆尼北部方面军的H-J9型战术轰炸机在战斗机的护卫下飞临罗勒要塞上空，在守军防空炮火的欢迎声中开始投下大量的炸弹，一时间罗勒要塞沉浸在火光与烟雾之中。

要塞毕竟是要塞，萨费鲁特军的表面阵地虽然受到重创，但隐藏在山中的主体却丝毫没受损失，天然的十几米厚的岩层是比任何装甲都要有效的防御。而欧姆尼的轰炸机群也不是抱着将敌人摧毁的目的而来的，在它们轰炸的同时，三架C-157战略运输机悄悄地接近要塞边缘，在萨费鲁特军防空部队忙着应酬轰炸机群的同时，将18台机甲撒种子般的撒向要塞，机甲们一脱离运输机，就立刻张开动力伞，向着要塞的顶端滑翔而去。

梅尔比尔已经习惯了这种战前的味道，她熟练地操纵着大卫向要塞飞去，不断修正飞行角度。此刻友军的掩护轰炸已经结束，相信守军很快就会发现DOLLS的存在。从现在起到机甲在要塞顶端着陆这段时间，DOLLS可是没有反击能力的，是最危险的一段。而保持着无线电静默的耳机，更增添了这种紧张。

梅尔比尔表情严肃，但总让人感觉到一丝微笑，战后的美好憧憬冲淡了对战争的恐怖，现在的她是以从来没有过的兴奋状态来迎接这场战争的。

忽然，一枚炮弹在大卫附近不远的天空爆炸，梅尔比尔可以清楚地听到粉碎的弹片撞击大卫金属外壳的声音。看来守军已经发现了DOLLS的存在，但随即响起了攻击却没有想象中那么猛烈，看来轰炸还是给他们造成了不小的损失。梅尔比尔一边游刃有余地躲闪了炮弹与导弹的袭击，一边继续向要塞飞去。

忽然，耳机里传来一名队员尖叫一声，随即梅尔比尔身后一部机甲的动力伞被击中，整部机甲从三百米的空中摔了下去，远远传来一阵隆隆的爆炸声。

梅尔比尔心里一阵难过，但连为战友闭眼哀悼的时间都没有，她的机甲就要撞上悬崖了。她悚然一惊，急忙拉起操纵杆，机甲在要撞上岩壁的一刹那由横向移动改为上升，划了一道漂亮的弧线，稳稳地落在了罗勒要塞的顶端。

为这个漂亮的动作喝彩的不是训练学校的教官，而是敌人的武器。甫一落地，驾驶舱内的敌情雷达就尖利地响了起来，屏幕上立刻被电脑密密麻麻地勾勒出无数的红点。来不及多讲，耳机里斐安只说了句：“各小队按计划进行！”

所幸的是敌人的表面阵地剩下的人并不多，对于这种传统的陆战，DOLLS可以说是轻车熟路。与李梅花、拉克修配合的梅尔比尔，三个人组成坚不可摧的铁三角，将敌人的火力点一个接一个地掀翻。

十几分钟后，表面阵地的敌人基本上被肃清，但最艰巨的任务才刚刚开始。斐安将通往内部的墙壁上安装了TNT高性能炸药，然后一声轰鸣，一个足够让机甲穿越的缺口展现在了她们面前。

“剩下的敌人叫给友军去处理，各小队分别向自己的目标炮台进发。”斐安下完命令，忽然又加了一句，“注意安全！”

各个机甲纷纷卸掉上肩上的TMM两用导弹和对战车飞弹，以手提式MC2-120加农炮与CS-48连装机关炮为主要兵器，个别机甲还携带了D5型的高爆炸手雷，总之全都是近战武器，十几台机甲依次走进缺口，梅尔比尔是第三个。

要塞的内部虽然有专门为机甲修筑的通路，但一次涌进这么多机甲，活动地域十分狭窄，而且拐弯极多，大大限制了雷达波的延伸。梅尔比尔几次试图搜索敌人未果，索性将雷达关掉，只凭借机甲头部的光学镜头观察环境。而且由于诸多建筑物与山体的隔绝，各小队之间也失去了联系，只能依靠自己的判断行事了。

“前方！敌人伏兵！”

李梅花刚刚说完，就听一声巨响，她坐机的右腿关节处被一枚炮弹炸断。机甲的关节处都用几重的钢板包住，但即使如此，也无法承受这么近距离的攻击。更可气的是，敌人的机甲凭借对地形熟悉的优势，射击后立即躲到了附近的通道里，让梅尔比尔与拉克修根本无法还击。

两人拨开堆在李梅花机甲身上的瓦砾，好在她还活着。

“是我学艺不精啊……”李梅花在通讯回路里叹了口气，有些绝望地说。

“胡说！换了谁，在这么狭窄的地方都躲不开！”梅尔比尔有些恼火地喊道，不是对李梅花，而是对看不见的敌人。拉克修忽然插道：“要用心眼，要用心去观察，心要比雷达还要管用。”

“这时候我们可不需要哲学家。”梅尔比尔说罢，操纵机甲靠到了闸门口。李梅花让上半身还能活动的机甲对准已经关掉了的闸门轰了一炮，然后梅尔比尔闪身冲出去，一阵猛烈地扫射，后面跟上的拉克修再用近战型机甲特有的肉搏优势将逼到身前的敌人砸得稀烂，然后再向下一条通道冲去。

高速弹与电障弹在狭窄的甬道内纵横穿梭，不时发出摩擦墙壁的尖利叫声，硝烟与岩壁崩塌掀起的灰尘混到一起，飘散到要塞的各个角落。隆隆的爆炸声不断传来，就算是夹杂着几声惨叫，也无法听得到。在这种情况下，无论什么被动雷达、SCR11探测器还是声波检测装置统统丧失了用途，战士们唯一可以依靠的就只有自己的直觉和完全未知的运气。

当意识到按照常规方法根本不可能接近炮台之后，梅尔比尔与拉克修简短地商议了一下，决定采取比较极端的方式。她们返回李梅花身边，将机甲上的爆炸物品全部取下。大致测量了一下目标炮台的直接方位，不沿着甬道，而是直线向炮台冲过去。一路上如果遇到墙壁或者其他障碍物，就用爆炸物或者加农炮轰开，然后冲进屋子，再接着爆破对面的的墙壁，从另一侧出去，总之是笔直地冲着目标前进，这一招倒令守军措手不及了。

梅尔比尔用加农炮又击穿了一扇闸门，然后从缺口扔进一颗D5高爆手雷。待确信闸门另一头已经没有能够攻击的物体后，才跨进闸门，向拉克修问道：“距离目标直线距离还有多少米？”

“根据电脑推算，我们已经接近炮台不到100米的地方了。”拉克修的声音也带着一丝疲惫。目前她们两台机甲已经受创很严重，拉克修的机甲左臂连杆驱动装置失灵，基本上就算是报废了，而且背后的燃料箱也因为划到墙壁而发生漏油；梅尔比尔的大卫则是右肩固定的传感器被摧毁，机体协衡定位用电脑也被打坏。至于机体表面上的各种损伤更是不计其数，梅尔比尔甚至连心疼大卫的时间都没有。

更麻烦的是，除去用于摧毁炮台的专用炸药，武器的弹药和爆破物已经不多了，有时候竟还需要拉克修用机甲的拳头直接攻击墙壁才行。

“不知道其他小组进展怎么样了？”梅尔比尔忽然在通讯回路里说。

“啊……应该和我们一样吧！”拉克修一边操纵着机甲猛砸墙壁，一边回答，“李梅花的家乡有句古语，谋事在人，成事在天，我们只要尽力去做就可以了，结果交给神来决定吧！”

“呵呵，其实你算命到是相当地准呢，这场战斗结束了应该请你为我算一下未来的男朋友在哪里。”

“多谢夸奖，战争结束后我就打算退役，然后去当专职的占卜师，你呢？”

“应该是和我的一个亲戚住上一段时间吧！”梅尔比尔的神态虽然疲倦，但言语里却透着快乐。

“如果可能的话……敌人来了！”

短暂的交谈权当是小小的休憩，片刻后两人又开始一边应付赶来阻止他们的敌军，一边继续大爆破向目标挺进。就在加农炮的残弹显示即将为零的时候，她们终于冲到了炮台发射间来。

即使是从机甲的角度来看，这门电磁炮也非常巨大，整个发射间被它占去了三分之二，黝黑的炮口对着两扇禁闭的钢铁炮窗。只要窗子开启，这门炮将成为防守一方最繁忙的死神。

可惜永远不会有这个机会了，梅尔比尔和拉克修飞快地冲到炮前，将发射间里的残敌一一肃清，然后将所有能够爆破的炸药全都安放在了炮身周围。

“走吧！”梅尔比尔对拉克修说，后者用行动做了回答。两人立刻又顺着原路跑开一百多米，然后拉克修按下了手中的爆破按纽。

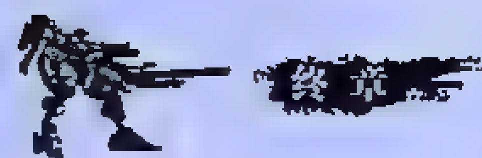
“轰”！！！

虽然耳膜已经被长时间的轰鸣声震的麻木，但这声爆炸仍旧称得上是震耳欲聋，强烈的震动让人有整座山都要崩塌的错觉。

“成功了！”梅尔比尔不禁欢呼道，一时竟忘记了自己仍旧身处群敌环伺的战场。拉克修忽然看到几台敌人的机甲从梅尔比尔背后冲过来，不禁大惊，连忙急呼道“珍妮佛！小心后面……”

“爸爸……”

拉克修只听到梅尔比尔在通讯回路里最后一声呼叫，后面的话被火箭的发射声猛然截断，孤注一掷的守军终于动用了火箭系的武器。火箭的巨大威力轻易洞穿了大卫的装甲，同时也撼动了周围的岩层，梅尔比尔、大卫和发射火箭的守军瞬间全部都被埋在了废墟之下，只剩下拉克修耳机中的联络中断特有的沙沙声……



“罗勒要塞爆破作战成功，177特别勤务大队阵亡10人，负伤3人，机甲损毁十二部。”

对于欧姆尼政府与军方来说，罗勒要塞的陷落终于使萨费鲁特重新回到了谈判桌前，这就是胜利。至于报告后面的阵亡人数，只要按照早就准备好的哈电格式填写上战殁者的名字邮寄出去就可以了——这只是一堆数字而已。

而对于另外一些人，这却是无法挽回的痛苦经历。

黄昏，斜下的夕阳将余晖注满欧姆尼境战士公墓。风吹过两旁黄绿颜色的树木，发出一种深邃安详的声音，仿佛是抚慰死者的安魂曲。每一块墓碑都显得颇为庄重肃穆。

自斐安·诺尔大队长、于连·波利斯参谋长以下，177特别勤务大队的全体17名战争中幸存下来的队员一字排开，眼前是10座崭新的墓碑，10束鲜花恭敬地放在墓碑前。即将西去的阳光呈现出金黄色的光芒，投射在鲜花之上，令花儿显得更加娇艳。

其中一个墓碑上镌刻着这样的字样

珍妮佛·梅尔比尔

2626-2644

照片上的栗发少女笑的格外灿烂。

“珍妮佛怎么会死呢……？我不相信……”莫妮卡哭得象个泪人，怀里紧紧抱着梅尔比尔生前最爱的布制的机甲娃娃，“我们要不要通知她的男朋友？”

“男朋友？”斐安惊讶地反问道。

“对啊，她不是一直跟F·M先生通信吗？”

一阵山风吹过，斐安的脸色露出混杂着同情与悲伤的神情，声音凝重且缓慢“F·M……那个人就是她的父亲法比乌斯·梅尔比尔啊……”

“啊？！”

“因为逃亡的他对萨费鲁特军没什么价值，所以就被安排在一处山区隐居。由于害怕会被仇家和欧姆尼军方察觉，才用这种隐晦的名字和字眼与珍妮佛通信。”

“这么说他是想同珍妮佛和解喽。”

“应该是吧，这是我的猜想，不过从珍妮佛的变化来看，她对于父亲的转变真的是非常高兴啊……”

“可怜的珍妮佛……出击前她还在跟我说，战争结束后她要和某个人幸福地生活一段时间呢……”

“唉……也许……她活下来会更加痛苦吧……”于连·波利斯叹了口气，插话道“萨费鲁特政府把法比乌斯·梅尔比尔先生的藏身地点出卖给了他的仇家，根据情报，他在自己的寓所里被乱枪射杀了……说起来，就是和珍妮佛在同一天。”

“……”三个人默默转过身去。

“列队！敬礼！”

斐安·诺尔大声喊道，十九个人齐刷刷地挺直了腰板，肃立，落日的余晖被十九对眼睛里的液体折射成为七彩颜色，十名少女的照片就在这小小的彩虹中慢慢模糊起来。随着太阳最后一抹光辉消失，拉克修带着神圣味道的祈祷回荡在陷入肃穆静谧中的墓园之中

“愿她们的肉体回归大地的尘土，愿她们的灵魂升去圣洁的天国，在神眷顾的领域里，她们将得到永恒的安眠……”■



编辑笔记：

冰冷的钢铁巨人加美丽的少女战士——“特勤机甲队”系列（Power DollS）凭依着这个完美的组合征服了无数战棋游戏玩家。

在“特勤机甲队”里，漂亮的女孩子们不过是一张军服照片加上一串数字组成的作战单位。但是在设定资料里，每位少女都有自己的个性和故事，有自己喜欢和讨厌的东西，我们也能从官方的原画集里看到她们象平常的女孩子那样生活：抱着游泳圈在海滩嬉戏，穿着洋装在商场里购物，或者系着围裙在厨房里做料理……

她们是一群什么样的女孩？除了战斗，她们还有什么样的生活？她们喜欢听歌吗？和自己的家人在一起吗？她们也有男朋友吗？和所有“特勤机甲队”的FANS一样，罗德慕斯先生也对女孩们在游戏之外的故事充满了幻想，于是，就有了这篇游戏同人——《钢铁之困舞曲》。

S.W.I.N.E. 猪兔大战

图解对战战术指南

猪兔大战》这款风格另类的即时策略游戏，相信每一位喜欢此类游戏的玩家在买到它后已经迫不及待地尝试了一番。游戏中那搞笑的配音和亮丽的画面无不给人留下深刻的印象，在这里，你找不到暴力、血腥等让人难以接受的东西。无论是傻呼呼的野猪们，还是狡猾的兔子们，都在为自己的命运和前途而快乐地战斗着。毫不夸张地说，《猪兔大战》开启了一种轻松竞技的新时尚。猪和兔双方那由简到难的战役部份只不过是游戏为玩家准备的"上手指南"而以，在你爆机之后，一定会对游戏中的系统和战车装备有了一定的了解。那么，来吧！游戏的多人作战模式正在等着你大显身手，真正的挑战才刚刚开始。

笔者在爆机后常常与周围的朋友们对战《猪兔大战》。一开始，大家总是选最大的地图最多的资源点数，在配备部队时不是选择单一兵种就是每一兵种都选几个…… 这样的结果就是得到了一支适应能力尚可但作战能力奇差的军队。到底要怎样才能完全压制对方的战力并把自身的战略发挥到最高呢？幸运的是，几个不眠之夜后，我总结出了一些经验与心得（其中每一点都是经过了许多朋友的指点与交流）。希望这篇战术指南能对至今仍在苦苦战斗的朋友们有所帮助。

适用于入门者的

"群狼战术"

这种战术主要是针对敌方的重装甲推进类型的战术。先使用高机动单位限制敌人的行动，立刻实施有效的空袭，再以精准火力对敌人进行集中的点打击，各个击破。

部队配置以价格低廉的侦察型战车和轻型坦克为主，为了增加轰炸的频率，可以考虑购买两辆指挥车。附加配件可根据单位配置比例进行添加，涡轮发动机为首选附件，自动修复装置或外装甲可酌情购买，为了节省资金（SP）指挥车最好不添加附件，注意要留下两至三次空袭的预算（100~150 点 SP）。（图 1 图 2）

作战指挥的时候首先要把部队散开，按照机动性和视野划分或编号，抢占开阔的有利位置，以便于包围和运动。指挥车的首要任务是找到敌人重型装甲部队的所在，要根据敌人的运动方式尽快调整阵形和打击方式，敌人集中则包围、轰炸后各个击破，如分散则不要轻易呼叫轰炸，利用机动性这一最大优势分断敌人之间的联系，避开敌人的交叉火力，保持部队的机动性和阵形，尽量将敌人空袭的伤害减少到最低。虽然每个部队的火力都相对较弱，但集中在一起的时候却是十分可怕的打击力量，所以要集中攻击。还有一点很关键，敌人的重型部队受到重创之后多半会退到后方进行修理，这个时候是给对手进行空中打击的最佳时刻，指挥车一定要找到对方的修理拖车和重伤的坦克，并实施有效的空袭，摧毁他的修理拖车，这次空袭将直接给对方的负隅顽抗打上个圆满的句号。（图 3 图 4）

这个战术听起来很简单，但能够把它运用好实在很难。《猪兔大战》抛开资源采集、建筑出兵和繁杂科技树，让玩家全身心地投入到战术的运用和控兵的乐趣之中，因而它对于微操作的要求一点也不亚于《星际争霸》等著名 RTS 游戏，并且游戏中的部队都是仿照现实中的部队加入卡通和搞笑成分设计的，这些部队的运动方式和现实中的战车一样，所以在战斗中控制全军的阵形成为微控制上的主要课题。尤其是在高机动性的运动战中，保持阵形就尤为重要和困难，因为一旦阵形出现混乱，必然会遭受毁灭性的空袭，除非对手已经失去了空袭的能力，当然这种情况很少出现。

中级战术

碾压者机动战

兔方的"碾肉机"和猪方的"争吵之笼"均属于碾压者级战车，这种造型玲珑却体型臃肿的战车大批出现在战场上是最令敌人头痛的。它的特点在于炮火的威力非常可观，敌人中一发炮弹都会叫苦不迭，而且炮弹属于范围攻击，在装甲方面可以有效地抵挡非常强的打击，这就可以为己方的远程部队提供可靠的保护。当然不足的地方也不容忽视

①耗油量大，没有燃油补给时不可能进行长途调动。

②行动缓慢，在游击战 + 空袭的战斗中会吃尽苦头。

③弹药不多，而且炮弹打出去会呈抛物线状态，对于行动迅速的目标难以造成大的伤害，等炮弹打光了会处于非常尴尬的境地。（图 5 图 6）

了解这些之后，我们在使用上要注意 每一辆碾压者战车都要配备加强型装甲、后备弹药箱和涡轮发动机三项组件，而且在数量上要形成一定的规模（因为是主力嘛）。然后就是援助战车方面，要有一些轻型坦克和侦察战车，可能地话，再购置两辆火箭发射器。最后，至少要有一辆机动指挥战车来负责增加我方的视野并指挥空军。

进入战场，你首先要为相近的碾压者战车编队，如果碾压者战车数量不多最好把每一辆都编为一队。然后开始行动，指挥战车在前，中间为轻型坦克和侦察战车，最后是碾压者战车和火箭发射器，以此向前推进。注意指挥战车不要离自已的战斗部队太远，在发现敌人的同时要立刻调头撤离并调用空袭！目标是敌人部队的前进路线上，至于具体的使用还要靠你平时的经验。此时，如果敌人的部队在空袭到来前就到达了空袭点，那么轻型坦克和侦察战车就要负责迟滞对方的行动，很快碾压者战车也会赶到，我们要不惜一切代价来阻止敌人远离，直到空军到来为止。

这一次的接触战只是相当于热身，下面就要指挥好你的碾压者战车，在行动上要始终保持队形处于半包围状态，首要的目标是敌人的导弹发射类战车，因为它会给你造成最直接的伤害。现在要把火箭发射器切换为全弹发射状态进行火力支援。轻型坦克与侦察战车要时刻注意敌人的装甲部队，如果对方打算埋身战就全力阻挡他们的行动，为碾压者战车争取时间。

目前对方的空袭是最有威胁的，所以在队型上我们不要过于紧密。碾压者和火箭发射器要开一次火行动一次，在行动中要直线曲线、左右腾挪、走走停停……总之要让敌人觉得你不是在走，而是在作布朗运动，这样可以把敌人的空袭造成的损失降到最低。注意行动中同时保证相互间的火力支援。如果其中的一辆碾压者战车受到围攻，就要立即按［X］键把炮管收起撤离并且指挥战车协同进行空袭！必要时目标可以定在受围攻的碾压者战车上。

如果敌人打算用快速部队游击，那么你的轻型坦克和侦察战车就要全力追击，不要给敌人以喘息的机会…… 以此机动作战直到时机成熟后开始埋身战！注意碾压者战车虽然不能攻击紧靠着自己的目标，但因为我们的阵型的火力支援，所以要打击自己可以打击的目标。同时配合指挥战车的空袭直至胜利！（图 7 图 8）

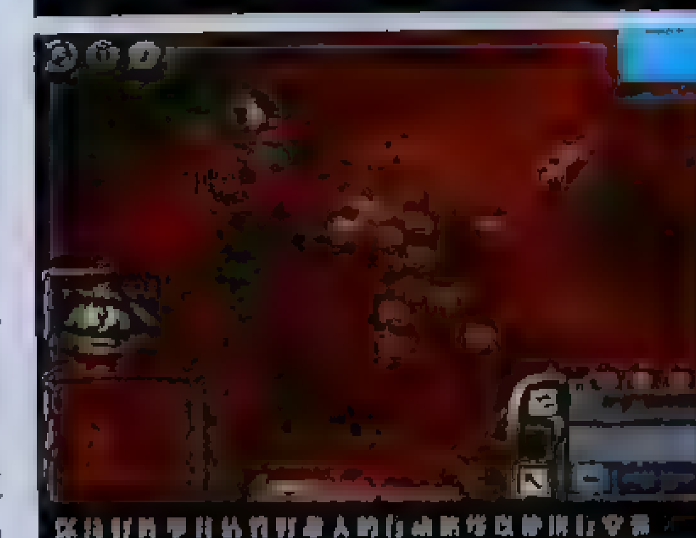
高级战术

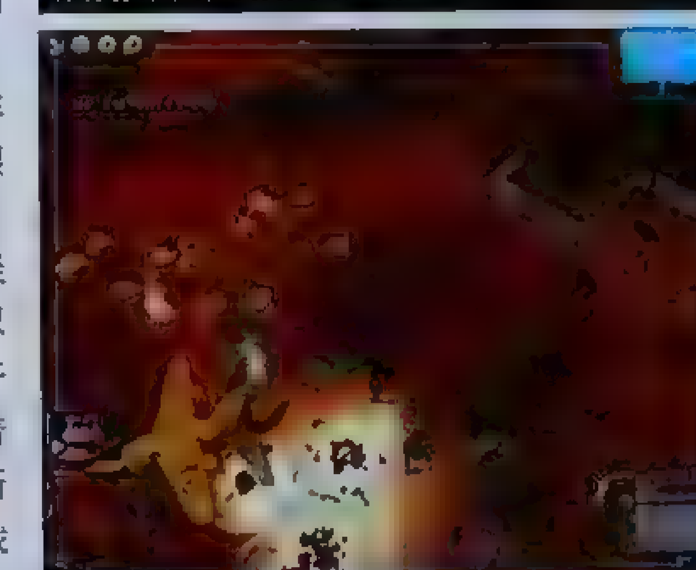
地雷、战车协同作战

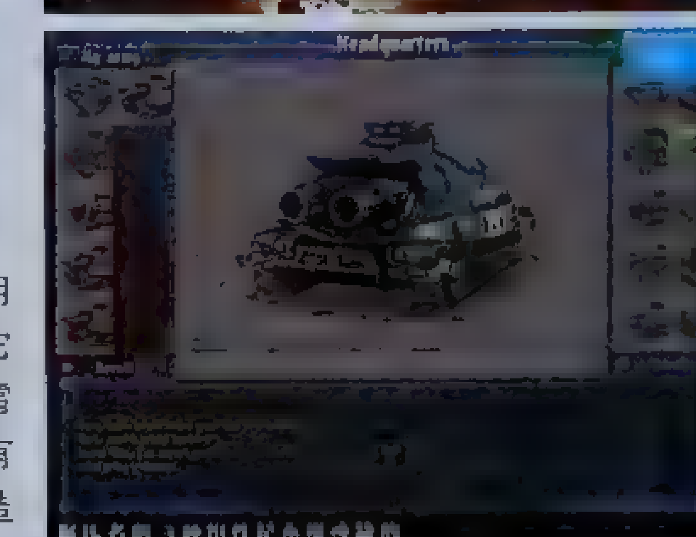
许多朋友都反映猪兔双方的布雷战车在使用上受到很大局限，行动较慢、除了地雷又没有其它武器……总之不如其它战车那样实用。其实地雷在中型地图的战斗中还是相当重要的，因为所有战车的底部装甲都是零，所以地雷可以给战车造





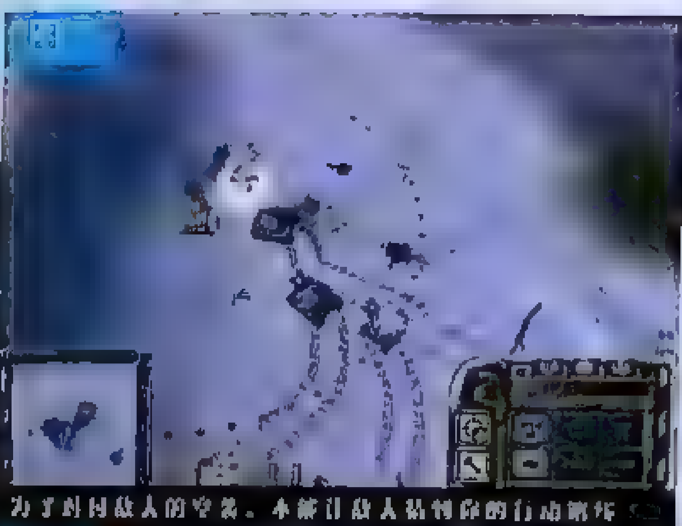


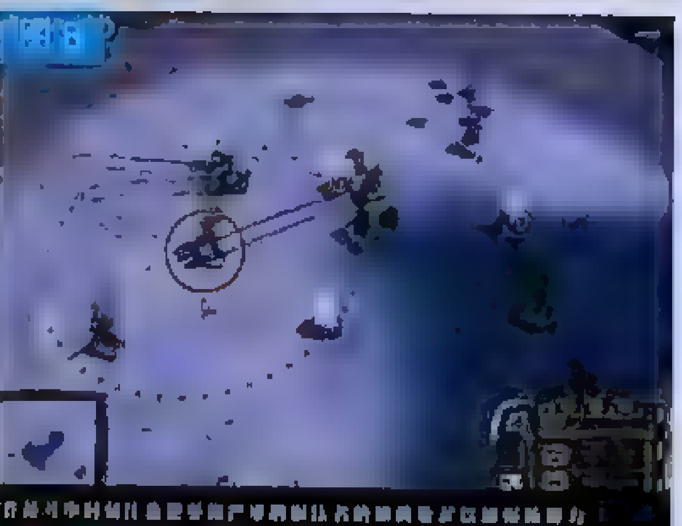


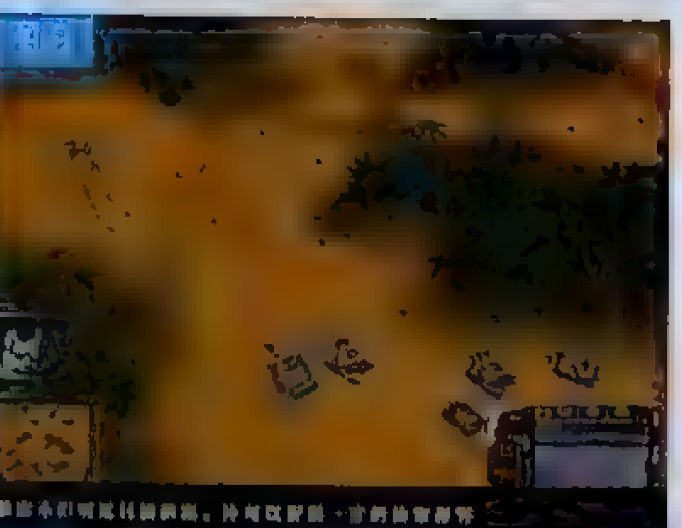














成完全的伤害！在有地利可用的地方支起火炮可以压制敌人，但孤零零的火炮谁来保护呢？地雷同志如此兢兢业业踏实稳重，正好担此重任。要是对方对于地雷的应用上有偏见，认为对手也和他一样弃用布雷战车，那他可就惨了。没有探雷组件的协助，他的战车举步维艰处处受制。（同时你也要引以为戒，要是资源点数有富裕，别忘了给你的侦察战车加挂探雷组件啊！）在兵力有限时，它和你一起封锁区域；在你不敌后退时，它为你断后，在你无险可守时，它给你可靠的帮助！(图 9 图 10)

布雷战车和指挥战车一样没有武器，这就决定了它是属于后面援助型的战车。在组件上应该选择后备燃料箱、后备弹药箱和涡轮发动机。在数量上有两辆足矣。想用好布雷战车的话，你的操作水平要熟练才成。你要保证自己能布雷、作战两不误，否则一定是得不偿失。

进入战场后，为你的两辆布雷战车分别编队。在你的部队行动的同时，你的布雷战车也开始了它的任务。地雷的主要埋设点在道路、森林、山地和桥梁。当然能埋在必经之路是最好不过，在埋设时要注意　地雷在爆炸时会波及周围区域的所有目标，如果地雷埋得过于紧密会引起连锁爆炸，那样的话我们的努力就白费了。还有就是你的战车部队不要总在地雷上面停留，虽然你不会引爆地雷，但如果敌人攻击你的话也会带响地雷而炸伤你的部队。用好地雷的关键还在于你在战略上的虚虚实实，例如布下一个看起来有利可图的目标，在敌人到达目的地之前的路上才明白自己上当了，让敌人经过的路线在它们回来时就和原来“不太一样”；让敌人在排雷时发现自己被包围了等等。所以不要小看地雷啊，良好的战略思想和精确的布设方法会让它在一场战斗的最关键的地方为你带来决定性的胜利。

野猪方战略思想

“永不回头”

如果你看重自己军队的攻击力和装甲强度，野猪这一方是你最好的选择。所有的部队在装甲和火力上都占上风，每一次升级的时候，猪方的战车都可以得到更强的攻击力和装甲。猪方每一种战车都要比兔子们的单兵种作战能力强，所以不要放过任何一个可以正面交锋的机会。但是在速度上猪方没有和兔子们开展游击战的天赋，所以要尽量避免和兔子长久地作战，为了克服这个缺点，我们必须在每一次交锋都给敌人带来一定程度的伤害，特别要抓住一个时机给对方部队致命的一击！

在作战中用好空袭是制胜的一个关键，为了保证空袭的效果，我们最好能在行动上限制住兔子们的活动范围再予以打击，不然行动中的他们很难被炸到较多的部队。侦察战车因为火力和装甲都不如其它的猪族战车而总是受到玩家的冷落，但在与兔子作战的时候，它是必不可少的！就像兔子与猪作战不能没有坦克杀手一样。侦察战车正是坦克杀手的头号杀手。坦克杀手作为兔子的特别战车是专门针对猪的重装甲部队而设计的，它的威力强、速度快而且弹无虚发！猪方的其它坦克和它硬拼会吃大亏，唯有侦察战车才能和它一较长短，因为它也速度快、弹无虚发，虽然火力不强但对付坦克杀手这样的轻装甲战车足够了。而且射速比坦克杀手快得多，在交战中可以掩护我们的重装甲部队来对抗兔子的坦克杀手 RUSH。(图 11 图 12)

下面谈一下猪方的特别战车——肥猪。它是改造后最强的坦克，装甲力强、火力猛、耐久度高、带弹量高还可以冲撞障碍物，在战斗中它拥有不可替代的地位。可惜它也有明显的缺点——调头。一般坦克的调头是转动车身、再行动即可。而它不是，它要先转炮筒、再转车身、再行动。所以在指挥时最好不要采取 180 度的大转向，在调转方向时可以采取四次 45 度行动的办法以一个弧度路线来行动。解决了这个问题，它在战场上自是不可一世啦，当主战坦克可以、当支援火力可以、当肉盾也可以。在配合上最适合与火箭发射器一起作战，只要有两、三辆火箭发射器，全部开启全弹发射状态，让肥猪在前面与敌人的主力交火，火箭发射器在后面支援，是非常可靠的组合。相当规模的肥猪可以迅速适应任何兵种组成的敌人。而且射程属于远程，在面对游击战时也不会处于只会被动挨打的地步。

兔子的战略思想

“永不停歇”

兔子的坦克普遍比猪方的装甲弱些、火力差些，但是机动性远大于猪方，机动战术就成了兔子的首选战术。比如“群狼战术”或“野兔战术”。利用坦克杀手“野兔”的精准长程穿甲火力和敌人游斗，是类似于龙骑士之舞的一种针对碾压者机动战的有效战术。部队配置 3 辆装有附加弹药的野兔，两辆装有自动修复包的侦察战车，一辆指挥车，剩余 175 点 SP 用于轰炸。(图 13 图 14)

作战初期侦察战车的任务是击毁对手的修理拖车和驱逐对手的指挥车。坦克杀手尽量不要和碾压者正面冲突，利用高机动力来回避对手的攻击，利用射程上的微弱优势和精准射击打击对手。指挥车和侦察战车要利用速度来妨碍对手的运动。

这个战术很简单，但对于微控制的要求比上一个战术要高很多，碾压者的炮弹是走抛物线的，弹头是爆炸伤害，好在爆炸范围很小，而且炮弹飞行速度慢，正好利用坦克杀手这种轻装甲、高机动、精准火力的单位进行游斗，在这个战术里侦察战车起到不可忽视的作用，他们必须尽快击毁对方的修理拖车，否则就算坦克杀手打光弹药也无法击毁对手的坦克。指挥车除了呼叫空袭和侦察以外，它更大的用途是挡路，这种车辆速度快、体积小、灵活而且耐久度高，很适合做这种工作。我们在长期的对战中发现，能利用好这种车辆的“指挥官”是可怕的，是令人敬畏的。

另类的拖拉型机动车（以下简称拖车）

骚扰战术

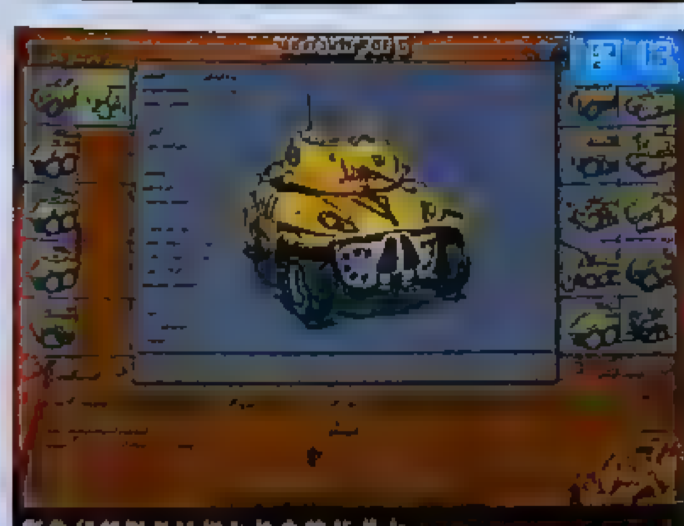
本战术的核心是限制对手的行动，破坏敌人的阵形，这是所有作战取胜的关键。灵活地使用拖车，一有机会就把对手的指挥车或者核心作战单位拖到交战区之外。在购买作战单位的时候，最少购买一辆指挥车和一辆拖车。(图 15 图 16)

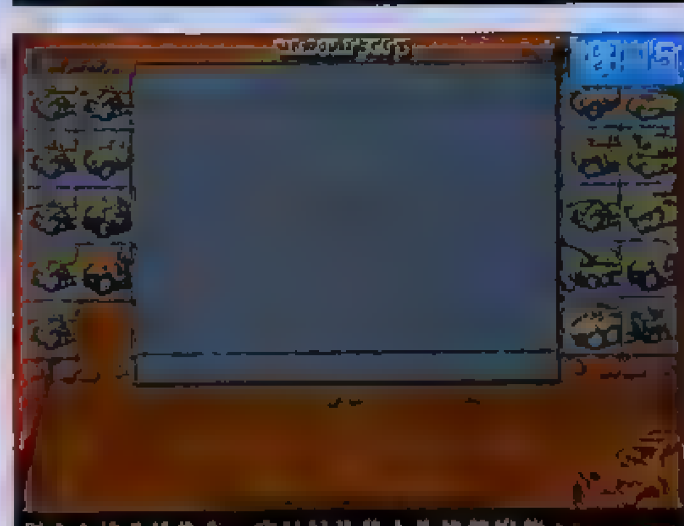
开局让指挥车和拖车一同前进，一旦发现对方的指挥车，立刻让拖车靠近，这时候有个操作的小技巧，如果你直接把拖车点到对手的车辆上，那么拖车会掉转车头，倒退着接近被拖的目标，这样一来速度会大大降低，很难捉到指挥战车这类高机动的车辆，而且意图暴露，对手就有了防范。应该把拖车点到敌人附近的空地上，最好配合作战部队转移一下对手的注意力，趁他不备的时候把他的指挥车拖走。失去了指挥车，对手就失去了空中打击的能力。

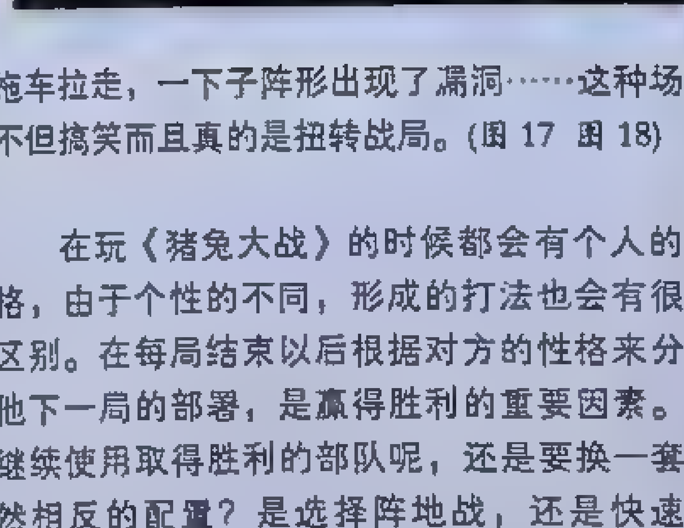
平时拖车就和部队一起行动，因为拖车很脆弱，而且视野很小，必须有其它部队来提供视野，在混战的时候突然前进把对方的核心车辆，比如移动堡垒、碾压者、重型坦克或者火箭发射器拖到交战区之外。

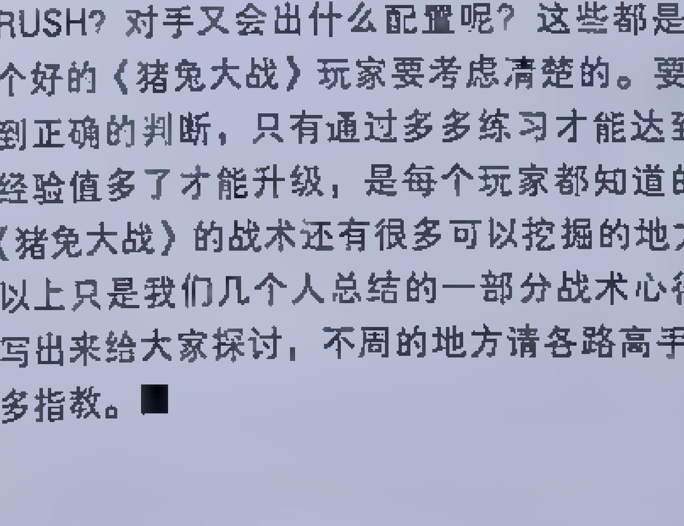
拖车是没有战斗力的部队，而且视野在所有部队中是最小的，但是他的特殊能力却是最可怕的：拖拽其他车辆。这种能力除了支起的火炮以外都可以拖走。很多重型车辆有射击盲点（用黄色圆圈表示），也就是说近距离是无法开火的。比如坦克杀手、碾压者、火箭发射器、移动堡垒等。这些车辆都是作战的核心车辆，理所当然就成了被拖的首选。这是一个另类的战术，有投机的成分在里面，但确实很好用，尤其是在战斗进入白热化的时候，眼看敌人大占上风，突然其中一个主力坦克被拖车拉走，一下子阵形出现了漏洞……这种场面不但搞笑而且真的是扭转战局。(图 17 图 18)



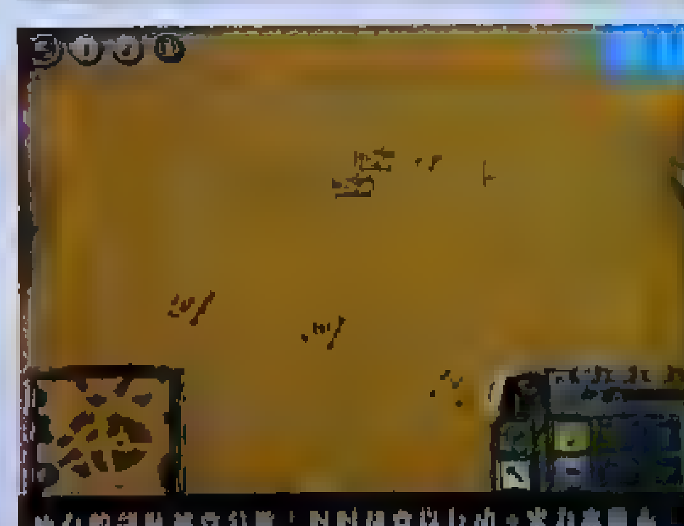






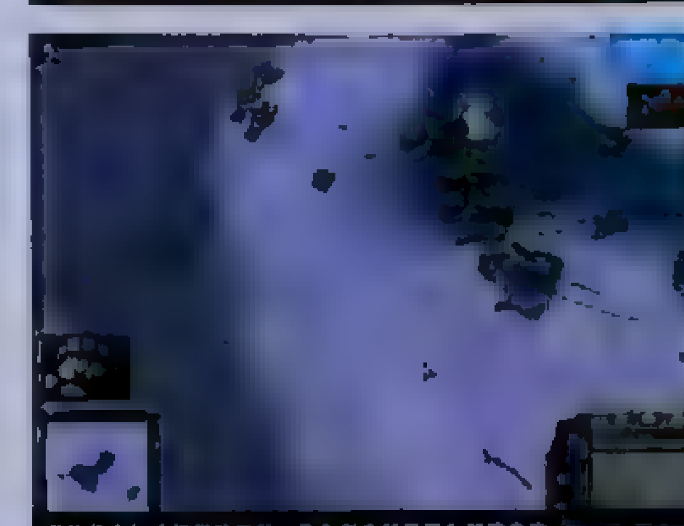












在玩《猪兔大战》的时候都会有个人的风格，由于个性的不同，形成的打法也会有很大区别。在每局结束以后根据对方的性格来分析他下一局的部署，是赢得胜利的重要因素。是继续使用取得胜利的部队呢，还是要换一套截然相反的配置？是选择阵地战，还是快速的 RUSH？对手又会出什么配置呢？这些都是一个好的《猪兔大战》玩家要考虑清楚的。要做到正确的判断，只有通过多多练习才能达到，经验值多了才能升级，是每个玩家都知道的。《猪兔大战》的战术还有很多可以挖掘的地方，以上只是我们几个人总结的一部分战术心得，写出来给大家探讨，不周的地方请各路高手多多指教。■

幻世录II

第一章:非人
热身战斗。熟悉一下系统先。另外要注意去取在地图右边的光点，站在光点上可以得到速度手环或生命灵药。本关蛮蛮和杰拉特是无法击倒的，只要注意伊芙蓓儿的安全，等待剧情的变化就可以放心过关了。

第二章:炎炎
本关要守在下方的要道里，让两名士兵和重甲兵在那里堵住敌人，布莱特从左面过去包抄。建议都加体质，毕竟血多也耐打一点。注意控制我方NPC的几个战士抢经验值就可以了，然后将疾击倒后战斗结束。战斗胜利以后，蜉蝣龙虫佣兵团会加入，我方队员增加了伊丽娜，蛮蛮和罗翔。

第三章:俘虏
此役会有伊蓓纳、蛮蛮和天使翼人加入本队。本关的敌人倒是不少，而且会一涌而上，在对付三兽人将军时注意回复，便可轻易过关。

隐藏物品
水晶弓 X=170 Y=260
烈炎戒指 X=800 Y=410
黄金项链 X=600 Y=120

第四章:偷袭
练级关。让赛格逃到脱离点以后就不要动了，其他人就和来救人的妖精族战士作战赚取经验值。实在打不过，让赛格逃离战场就行了。

隐藏物品
世界树之露 X=310 Y=650
战士之靴 X=1180 Y=270

第五章:空中军团
本关接着上一关，难度不大，敌人也不多，不过需要注意的是敌人的攻击法术。打败路特会得到上锁的日记(是以后赛格和罗翔加入的重要物品)。

隐藏物品：魔道之袍 X=1180 Y=880



第六章:遭遇
只要注意小心保护伊芙蓓儿的安全和拿取物品即可。

隐藏物品
战士铠甲 X=890 Y=460
水晶剑 X=70 Y=740
铁制头盔 X=70 Y=890
司祭头环 X=410 Y=1280

第七章:埋伏
本关上来要主攻左下角的敌人，而要小心的是右上角和左下角敌人的包抄。

隐藏物品 斗气拳套 X=460 Y=700



第八章:假意
这里面临最重要的决定分支的决定，选同意的话会影响结局，选拒绝的话会对我方很不利。在圣殿对话选什么都一样，醒来的布莱特发现自己在牢里，并从卫兵口中得知自己已犯了叛国罪。

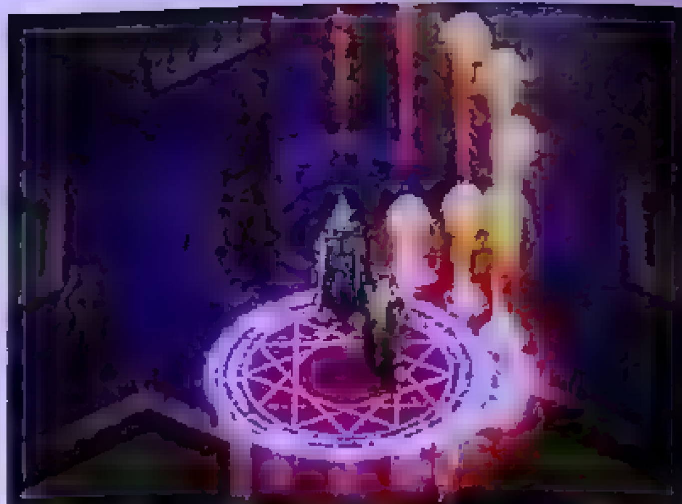
隐藏物品
黄金项链 X=650 Y=220
痛恨之心 X=170 Y=410
风之源 X=1130 Y=410

第九章:逃狱
神秘老者会问几个问题，这都会影响到游戏最后的结局，建议选择伊丽娜等有利的选项。还有，就是迅速的把驰解放出来，过关就已经不成问题了。战斗胜利以后驰和艾蜜加入。

隐藏物品
水晶小刀 X=410 Y=360
护身手环 X=80 Y=460

第十章:犹豫
一开始让驰单独到左下角对付四个士兵，而布莱特和艾蜜则去对付右上角的两个敌人，还有多余时间的话可以回来帮助赛。战斗胜利后赛加入队伍。

隐藏物品
彩虹项链 X=790 Y=220
银制手环 X=550 Y=650
神偷戒指 X=410 Y=700
风岩锁练 X=1660 Y=460



第十一章:翼族公主
本关在第三回合在右上角出现大量的凶牙鬼和毒蜂，而且左下角也会出现托儿斯的侦察兵。此役要注意支援索妮雅和路特。

隐藏物品
炎之杖 X=460 Y=460

第十二章:极地
这一战丝毫没有难度可言，只要在十回合内救出伊丽娜。战斗胜利后伊丽娜加入队伍。

隐藏物品
蓝君结晶 X=1030 Y=170

第十三章:怨灵
本关在战场中间会不断的出现僵尸或怨灵，绝对是奥汀给我们的修炼对象。而数回合后下面出现的幽灵骑士要多加小心。

隐藏物品
赤青结晶 X=310 Y=650
赤青结晶 X=1080 Y=360
黑色盔镜 X=790 Y=360
痛恨之心 X=750 Y=410

第十四章:肃清者
本关因地图比较小，所以让攻击型的角色堵住路口，魔法师在后面多放十字范围的魔法，这样可轻易过关。



第十五章:狩猎人类
本关重要的是要有耐心。急于求成，后果会是很惨的，配合才是最重要的胜利条件。胜利后的选项里选择全力以赴，疾会在后面的关卡加入。

隐藏物品
重装头盔 X=1660 Y=890
炎灵之杖 X=510 Y=410
魔金头环 X=170 Y=220
邪鼓灵杖 X=410 Y=120
炽雷之斧 X=170 Y=120
软鳞甲 X=80 Y=600
战士铠甲 X=460 Y=790
逆十字架 X=360 Y=890



第十六章:强夺
本关看着很简单，但实际上难度不低。敌人的先头部队不是厉害，可支援部队却是不能小看。务必要打败罗翔，他会在第三回合后撤退，在他身上会得到神秘的钥匙(这个是以后罗翔加入的重要物品)。

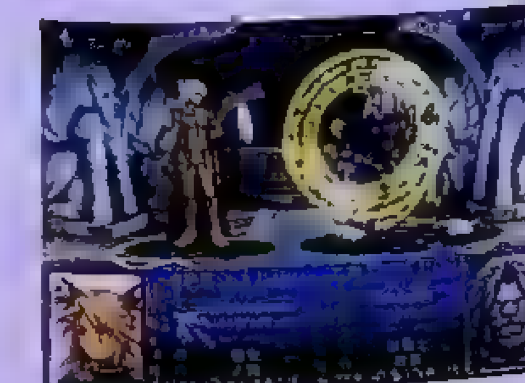
第十七章:复仇者
本关依靠地形来施展大范围的魔法，可轻易取胜。

隐藏物品
火之源 X=460 Y=460
火之源 X=550 Y=650
火之源 X=790 Y=600,X=800

第十八章:天门
先摆平左右两边的敌人，下边的可以现不去管他，空中有两件好装备不要忘了去拿。数回合以后伊芙蓓儿会送给索妮亚天人的护符(伊芙蓓儿复活的重要物品)。

第十九章:古老意念
纯粹是练级，胜利以后的对话无论选哪个选项都会送给索妮亚圣少女的徽章。

第二十章:天界战争
本关的敌人非常的强大，先干掉主力赛格就简单多了(用布莱特打倒罗翔，罗翔就会加入)。在最后杰拉特会出现，用魔法和有风属性的武器打他就可以了。战斗胜



利以后得到翼人的护符(伊芙蓓儿加入的重要物品)。在左边水晶底那里从上到下依次藏着回复灵药、神威之酒、神威之酒右边的水晶。

隐藏物品
黄金圣杯 X=510 Y=940

第二十一章:海军
本关的守军不足一提，不过赶来的援军可不能小看了，重要的是分配好力量，是可以取胜的。

隐藏物品
龙鳞腰带 X=70 Y=170
青蓝结晶 X=70 Y=560
圣魔之像 X=270 Y=310
凝气手环 X=650 Y=70
迷风之羽 X=550 Y=500
替身项练 X=700 Y=510
奥义之证 X=310 Y=700
赤青结晶 X=220 Y=600
痛恨之心 X=890 Y=940
圣之源 X=890 Y=600



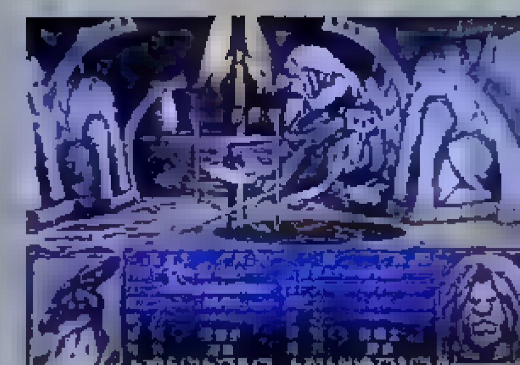
第二十二章:援军
这一仗重要的是顶住敌人开始的进攻，只要顶住了就万事OK了。克里欧斯和驰会加入我方队伍。

隐藏物品
水之源 X=1030 Y=500
光明战靴 X=310 Y=700

第二十三章:地下水道
重要的是左上角要守住，其他三个角解决掉敌人后立刻去支持左上角。胜利后得到水界勇者之证。爪哇、瓦查多、伊芙蓓儿加入。

第二十四章:追随国王
国王骑士数量很多，但实力都不算很强，我方人员可以分头行动，全面开花。右下角有至福戒指(好东西，一定要拿)。战斗胜利后，马托尔和布莱特决斗，布莱特胜利，得到神剑。

隐藏物品
痛恨之心 X=1510 Y=460
七彩圣石 X=800 Y=220



世界树之叶 X=1610 Y=210
圣之源 X=1420 Y=550

第二十五章:魔人将军
这关的敌人非常的多，地图的每个角落都有，而且很强大，一定要速战速决解决赛格和疾。用魔杀消除疾和赛格的暗黑斗气就行了。

隐藏物品 在上方那条窄巷左边的那个单独的箱子里有神威之果，上面那个圆桶里有神威之酒，最右边的圆桶里有神威之酒，最上的木箱里有回命之源。

第二十六章:黑暗势力
从游戏开始到现在，这可以说是最难的一关，这关中不仅存在两个超强敌人拜狱和杰拉特，而且一般敌人的数量也相当多。注意一定要把拜狱和杰拉特分开来打就容易解决了。

第二十七章:古龙
这关没有很强的敌人，但一般敌人数量很多，打起来相当费时。战斗胜利后去鲁米娜斯找占领区



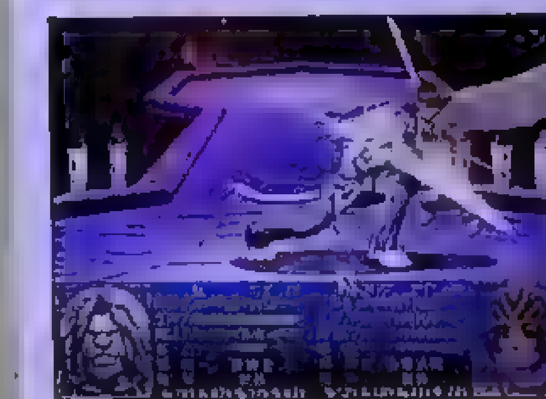
的老兽人可以得到弗雷斯特护符。

第二十八章:魔兽将军
战斗开始，我方人员分别在地图的右、中、左。中间比较薄弱，所以右左应该尽快的跟中间部队会合，这才是取胜的关键(如果之前选择了全力以赴的话，过关以后疾会加入我方)。

第二十九章:决战
拜狱和杰拉特所装备的武器是无属性的，而且会在移动后使用魔法，还可以连续攻击两次。而拜狱虽然是水属性攻击，但每回合会回复5%HP和10%MP，而且数回合以后，每3回合就会放两个魔战士出来。要注意的是不要急着往前冲，先消灭小角色，然后群殴主角就行了。

第三十章:天的后裔
地势对我方来说极度不利，很多人都受的地形的限制。不要与法雷恩在一条直线，而且绝对不要往下面跑，不然你会死得很惨。一开始我方要全力向后退，魔法师放在中间加以保护，记得注意常加血。

第三十一章:海的后裔
打这关之前请准备满身的神威之酒和天使之泉，先把对地属性吸收的队员放到前面，每个队员都要带把无属性的武器或地属性的武器用，这样打魔龙才快些。还有就是把时间之戒装上，肯定会快很多。本关的真正的敌人只有一个，就是魔龙，跟他进行肉搏是最有效的取胜方法。



第三十二章:地的后裔
我方被无数的敌人团团围住在地图的中间，还好有栅栏挡住敌人蜂拥而上，在四个路口处放上攻击力高血多的角色，其他人在里面加HP和加MP，可取得胜利。

第三十三章:最后的挑战者
一对一的决战，施展最厉害的必杀技。

终章:零的命运
本关是最后一关，杰拉特和拜狱都有1000HP，杰拉特对我方几乎是一招一个，而且拜狱会在每2个回合放出两个魔战士来。打倒杰拉特以后会变成拜海神，打倒拜狱以后会变成狱狂神，并且在20回合左右以后虚空神也会出现。切记不要着急，多多利用提高防御力和封印魔法，还可以吸取敌方的MP作为己用，使用强大的必杀技来取胜。■





THUNDER FORCE 2 致命武力 —重生—

文/霄天

第一话　无心的忏悔

01、渡船码头

因为是第一关，难度不大。熟悉一下操作吧。

宝物：回复锭 I (35,51)(32,56)、苏生剂(28,56)、免疫投药 II (30,50)

02、矿坑入口

在战场中间会遇到山崩，损失不少的血。敌人中将会出现两个没有攻击能力但是能补血的姆拉罕，率先解决他们啊！这次胜利后可以先不进入矿坑坑道 A，如果往回走到渡船码头会再次遇到敌人。并且连打三次后可以遇到实力超强的神秘人。

宝物 苏生剂(40,58)、回复锭 I (37,47)、免疫投药 I (30,52)

03、矿坑坑道 A

消灭僵尸头目皮拉，同时乘这个机会培养魔法师和月神。

宝物：免疫投药 II (29,53)(28,32)、回复锭 I (34,50)(25,55)，苏生剂(27,45)

04、坑道左侧 A

此关我方只有 4 人，需要利用一些策略过关，比如诱敌深入。胜利后得到半块六角石板，往上来到坑道左侧 B。

宝物：回复锭 I (38,36)(29,31)(29,31)、回复锭 II (39,45)、免疫投药 II (33,51)、免疫投药 I (19,37)(34,44)

05、坑道左侧 B

走到左上角落站在(16,24)发展剧情，然后往右出去，到了矿坑坑道 B。

宝物：免疫投药 II (36,56)(35,37)、回复锭 I (38,50)(24,52)(16,40)(14,44)、回复锭 II (28,50)

06、矿坑坑道 B

消灭了右边的敌人以后，其余人会由左边信道出来汇合。

宝物：回复锭 I (22,56)(24,52)(31,47)、免疫投药 I (29,41)(36,50)、免疫投药 II (31,55)

胜利后出现 ①"当然，怎么能够坐视不管！"和② "反正也没办法，时间要紧！" 选择①，回到坑道左侧 B，有 18 分钟时间来营救人质，但最后无法抓到幕后原凶奇瓦。选择②，往上进入矿坑 B2 入口，最后能够抓到奇瓦。

07、矿坑 B2 入口

此关可先不往前冲，让敌人自己过来，桥上会不时冒出毒气，等他们过来后差不多都损了不少血了。当第一批敌人被消灭后，就可以派人走到(31,63)的位置解除毒气，然后再冲！利用死神和力士的身躯和力量强行突破。战奴用远程攻击来掩护，月神则时刻准备加血。

结束后调查(37,51)找到另外半块六角石板，接着调查(21,35)的控制器，本来用来开启大门的电路却因为烧毁而需要寻找保险丝。来到前一个场景矿坑坑道 B 的(18,42)电脑前拉动开关，令中间的插头的蓝色线头和相应的蓝色电线位置相符，便可以拿到保险丝。进入 B2 中央走道，队员们分成四组调查四个出口。

宝物：回复锭 II (37,67)(22,38)、免疫投药 II (37,51)(27,35)、免疫投药 I (42,48)(33,41)、回复锭 I (30,64)(32,48)(22,48)

冷冻室 B 宝物：回复锭 II (12,54)(24,60)、免疫投药 II (25,49)、回复锭 I (30,52)(19,63)(22,66)

冷冻室 A 宝物：免疫投药 I (28,46)、回复锭 II (27,55)、回复锭 I (37,55)(33,47)(19,49)

休息室宝物 回复锭 I (30,36)(37,37)(27,41)、免疫投药 I (36,42)(26,46)、回复锭 II (30,50)

会议室宝物：回复锭 I (25,65)(31,69)(17,59)(30,64)、免疫投药 II (21,55)、免疫投药 I (40,58)

特别宝物：通行磁卡(30,54)、研究资料(34,52)

08、B2 中央走道

这儿要小心，敌人会分三批出现，而且一批比一批强，所以应该把队伍实力平均分成两份分别应付上下的敌人。

宝物 免疫投药 I (51,77)(36,69)、回复锭 II (45,79)、回复锭 I (38,64)(49,87)(32,78)、免疫投药 II (59,81)

09、祭坛入口

依然是分三批敌人，最后一批依然是头疼的僵尸头目和补血装置，可以利用战奴的远程攻击把补血装置先破坏掉。调查(29,51)的电脑通过身份识别进入祭坛

宝物：回复锭 II (38,62)(35,67)、回复锭 I (43,63)(40,70)(42,56)、免疫投药 I (29,71)(30,62)、免疫投药 II (28,52)

10、祭坛

率先打掉敌方队伍里的两个补血的姆拉罕。需要小心的是索鲁神具有全方位的攻击能力，要注意补血。所以可以让队伍不靠在一起，分散开来往上移动。本任务的头头奇瓦终于露面，虽然有 6000HP，但是让死神和力士上去近身攻击，战奴则在后面放炮，月神在中间补血，坚持几个回合后，胜利没有问题！

宝物：强化激素(36,48)

第二话　基因密码

01、研究所外侧

软体生物伊纳兹不断地涌现，建议在战斗前让人物学会大范围杀敌的特技，这样将简单很多。结束后得到凯依的项链。

宝物：回复锭 I (32,90)(17,73)(35,75)(50,68)、免疫投药 II (27,69)、回复锭 II (37,63)(47,59)、苏生剂(29,53)

02、研究所 1F

伊纳兹会大范围的攻击技能，一下可以去血 400，小心了。尽量不要把人员聚集在它周围。分散战斗力并且让月神留在队伍中补血。胜利后在(34,56)找到零件 IC-A。走近战奴发展剧情，到左下角坐电梯至研究所 B1。

宝物：回复锭 I (33,71)(21,59)、免疫投药 II (35,57)(43,47)、回复锭 II (29,53)(40,54)

03、研究所 B1

右上角的电梯到研究所 B2。

宝物：回复锭 I (26,60)(37,67)(34,48)、免疫投药 II (31,67)(48,58)、免疫投药 I (35,63)、回复锭 II (30,46)(42,50)

04、研究所 B2

敌人会分两批出现，弗雷姆的攻击比较弱，而且不怎么使用技能，利用死神的无双斩破和战奴的增加攻击可以轻松解决他。在 B2 实验室(35,69)可以开启电源控制。坐电梯回到研究所 1F，进入(44,44)的绿色灯号，再进入(41,41)的红色灯号，来到研究所 4F。



宝物：免疫投药 II (47,57)(30,48)、回复锭 I (47,47)(40,42)(26,54)、苏生剂(36,52)、回复锭 II (42,66)

05、研究所 4F

解决了一些生化物体后可以在(28,44)找到零件 IC- 框架。走绿色灯号回研究所 1F，进入黄色灯号(48,48)来到研究所 3F。

宝物 免疫投药 II (25,61)(25,47)、回复锭 I (30,46)、回复锭 II (39,45)(42,64)、免疫投药 I (29,69)

06、研究所 3F

这儿有两个大头怪，攻击很强大。战斗后在(43,45)找到零件 IC-C。然后按灯号闪烁由快到慢的顺序依次走进四个黄色灯号后面的门通过机关。(21,67)→(50,44)→(27,73)→(44,38)→(50,44) 进入蓝色灯号就可以去到 2F。

宝物：回复锭 I (29,65)(44,66)、免疫投药 I (35,71)、免疫投药 II (38,64)(46,40)、回复锭 II (33,47)(36,40)

07、研究所 2F

战场只是一个平台，小心保护魔法师和月神，这样才有胜利机会。然后在(18,56)可以找到零件 IC-B，(45,43) 发现依吉的私人笔记本。在所有零件收集好后，零件组合完成。走绿色灯号回到研究所 1F，坐电梯到研究所 B2，回到 B2 又见到那些麻烦的家伙。把魔法师的绝对零度，战奴的燃烧弹学起来炸死他们。胜利后利用收集好的零件调查(42,44)得到主研究室通行磁卡。回到研究所 1F，进入红色灯号来到研究所 4F，调查(46,48)使用通行磁卡进入主研究室。中途每经过一个场景都会发生一次战斗，这时候要装备多点的免疫投药 II 来恢复暗默，因为很容易我们一方的特技能力会被封印不能使用。

宝物 免疫投药 I (40,66)(35,45)、回复锭 II (50,52)(31,59)(48,46)、免疫投药 II (34,68)、回复锭 I (34,74)(39,45)(28,48)

08、主研究室

队伍移动时不要站在地板上有圆圈的地方，那里会不时地放射出激光，BOSS 多卡会不时地召唤出两个虫子助阵，不要靠得太近，多卡便不会主动攻击，用远程攻击先损他一点血。中级的 BOSS 多卡在没有变身前的攻击力量很弱，血也只有大概 9000 而已。但是在变身以后，多卡的攻击已经大幅度提高，这时不要胡乱接近他。等大家集中在一起了才围着他打，一会就将结束战斗！

胜利后遇到凯依，出现选择 ①"你哥哥为对抗坏人而死，他是个英雄！"②"你哥哥遭到了改造，我们不得不杀他……" 选择②又后又会出现选择：① "……再见了，我的父亲。"② "……哼，佣兵是没有感情的！" 选择①会得到两个固化激素。

第三话　机器与人性

01、水路出入口

只有少数的只个机械兵，只要小心它们的直线攻击和自爆就没有问题。

宝物：回复锭 I (60,78)(57,75)(43,63)、回复锭 II (49,83)(37,83)、免疫投药 II (46,70)、免疫投药 I (34,68)、苏生剂(30,62)

02、1F 前厅

在前厅里面亚当和我们对话的时候，假如选择第一项则会发生战斗，而选择第二项则可以直接进入下一个场景。队伍里新加入了钟馗，整体实力大增，但是他势必会抢走我方其它人员的经验值。注意分配啦！

宝物，回复锭 I (16,86)(23,91)、回复锭 II (12,80)(39,75)、免疫投药 I (17,73)、免疫投药 II (27,65)、拉杆(14,72)

03、1F 中央厅

在中厅的战斗中，在后期会出现四部 AW-31，而且还不时会飞几个炸弹出来炸你个 700 血，所以应该速战速决。所以，这时候钟馗队长的超强攻击应该好好利用了。

宝物 免疫投药 I (25,95)、回复锭 I (32,92)(65,71)、免疫投药 II (38,90)(54,70)、回复锭 II (60,80)(56,84)

04、1F 后厅

中厅的拉杆顺序应该是(57,63)→(53,63)→(68,78)→(56,64)→(67,75)→(52,64)→(67,75)→(68,74)。然后可以坐电梯到 2F 中央厅。

宝物：免疫投药 II (19,71)、回复锭 I (27,67)(36,48)、免疫投药 I (33,83)(40,70)、拉杆(31,53)

05、2F 中央厅

靠近(39,39)的电网，往下方进入囚牢。

宝物 回复锭 II (21,51)(38,44)(31,35)(31,45)、免疫投药 I (22,40)(34,58)、回复锭 I (16,48)、免疫投药 II (9,55)(16,62)

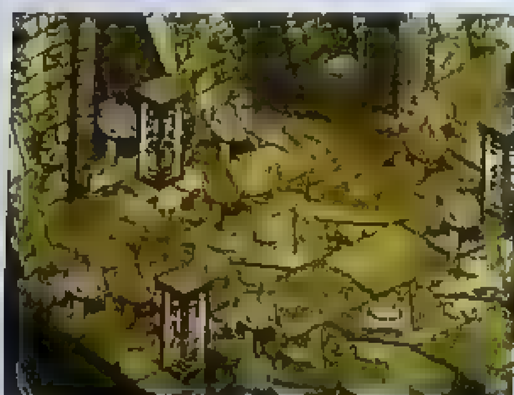
06、囚牢

宝物：免疫投药 II (48,54)(29,49)、回复锭 II (35,67)、回

复锭Ⅰ(28,60)(40,54)、免疫投药Ⅰ(29,41)

07、资料管理室

调查(16,46)的大型电脑，虽然这儿完成任务有时间限制，但是有个小技巧。电脑自行分配的三分钟时间是绝对不够用的，而且在资料室和中央大厅你还要打两次敌人，所以你可以每打完一次再次回到资料室的电脑前调查，可以重新得到多点的时间。第一次就是开始得到的3分钟，第二次得到5分



钟，也许还是会失败 第三次得到1分钟，这次没有敌人拦路，时间应该足够，通过电网来到图书室。

宝物，回复锭Ⅰ(25,33)、回复锭Ⅱ (36,46)(20,58)(10,46)、免疫投药Ⅱ(28,52)、免疫投药Ⅰ(19,41)

08、图书室

这里有一场很容易的战斗，然后可以来到中央控制室。

宝物 回复锭Ⅰ(17,55)(20,46)(34,62)、回复锭Ⅱ(34,50)、免疫投药Ⅰ(23,33)、免疫投药Ⅱ(12,44)

隐藏宝物 固化激素(18,38)、苏生剂(31,35)

09、系统控制室

这儿可以彻底关闭电网，再次调查电脑(40,36)可以提供模拟训练模式。连胜五场后闇月可以学会隐藏特技——听音。

10、终端室

在终端室里面终于见到亚当原形，这是两台对向磁振炮，它们不会移动，而且攻击速度很慢，但是损血大概有1200左右，而且两旁的电网还会交叉感应攻击，损血700。没有地方可躲，及时补血即可。我们要让攻击力最强大的死神和钟馗队长一人负责一边，其它人则辅助攻击和补血。



11、1F中央厅

由于亚当把系统改变，第四小队触动了核弹开关，当回到1F的时候遇到大型机器人的阻碍。虽然它有22000的血，但是由于对方只有一个人，所以可以很轻松解决。之后有三十分钟的时间拆解4枚核弹，到飞弹发射台前调查，按PUSH启动面板，会出现红色按钮，每个按钮都代表相应的系数，按动他们得出系数为100即可。在每一次拆除核弹的路途中夏娃都会出来阻挠，必须在最短的时间里面解决它，现在大家将会知道时间的宝贵，注意存档。以下是拆弹过程和方法

东南飞弹发射台(47,65)，解法 50-30+80=100(C,B,D)；西南飞弹发射台 (27,85)，解法



90-40-40+90(A,C,E,F)；西北飞弹发射台 (46,110)，解法 30+30+30-50+60=100 (G,D,H,F,B)；东北飞弹发射台，解法 40+5-35+75-35+50=100(C,F,B,I,J,G)。

第四话 造物主的杰作

01、古墓入口

DC机器人，是控制机械兽的主要设备，假如不想修炼人物的话可以直接毁灭它，让机械兽失效就可以轻松过关。

宝物 回复锭Ⅱ(28,62)、回复锭Ⅰ(18,48)(28,48)(16,34)、免疫投药Ⅱ(19,41)(11,39)

02、机关室

南端机关室宝物. 回复锭Ⅱ(34,58)(26,68)(17,61)、免疫投药Ⅱ (29,51)、免疫投药Ⅰ(25,47)

东端机关室调查 (34,58)启动机关石板，宝物.回复锭Ⅰ(16,58) (29,63) (21,65) (26,48)、苏生剂(32,64)、回复锭Ⅱ(33,59)(21,49)(25,69)

西端机关室宝物 回复锭Ⅰ(32,68)(30,56)(21,59)、回复锭Ⅱ (36,58)、免疫投药Ⅰ(15,61)(16,56)

北端机关室调查 (18,60)启动石板机关。宝物 回复锭Ⅰ(31,67)(25,69)(31,51)(21,53)(16,60)、回复锭Ⅱ(35,59)、(26,52)、(13,57)

03 迷宫

在魔法师启动开关后月神和力士被分离团队，剧情转到走迷宫。这儿的走法有点麻烦，要记住根据古墓里的灯球颜色来判别方向 红色往上前、黄色往右、蓝色往左、绿色往后，就是说你看到什么颜色的光球就按照他颜色所代替的方向走。总结起来以在(24,62)面向光球开始

月神 前→前→左→后→右→上→左→右→后。

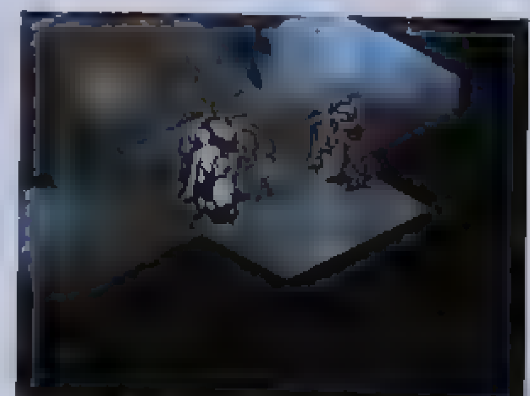
战奴 左→右→后→左→后→前→右→右。

死神 上→上→后→左→上→左→右→后→左。

04、机关便道

在几个机关秘道会发生战斗，主要有新的敌人MGA蟹型机械登场，主要留意不要让魔法师之类的防御低的人靠近他。

东南机关便道调查(41,85)得到石板碎片A。宝物 免疫投药Ⅱ(29,113)(21,105)(38,96)、回复锭Ⅱ (36,106)(39,97)(32,90)、回复锭Ⅰ (49,101)(45,87)、免疫投药Ⅰ(56,96)



东北机关便道调查(41,83)得到石板碎片B。宝物.回复锭Ⅰ(57,93)(44,78)(22,80)、免疫投药Ⅰ (45,91)(34,86)(34,100)、免疫投药Ⅱ(37,89)(34,90)

西北机关便道调查(40,84)得到石板碎片C。宝物 回复锭Ⅱ(49,95) (39,97) (40,108)(33,115)、苏生剂(43,81)(41,103)、回复锭Ⅰ(31,89)(36,100)

西南机关便道调查(40,84)得到石板碎片D。宝物 回复锭Ⅱ(52,92)(25,97)、回复锭Ⅰ(48,94)(38,96)(50,110)、免疫投药Ⅱ(26,84)(20,94)

05、北端机关室





回到北方北端机关室，调查(22,48) 把找齐的石板完成拼图进入"? 区域"。

06、? 区域

打败两个变态机械兽后魔法师可以学会技能"操纵"。从秘室出来向前走可以来到圣辉堂。

宝物 辉化激素(30,66)、强化激素(26,58)、固化激素(21,65)、念化激素(33,55)

07、圣辉堂

终于见到了标麦克罗奇普。麦克罗奇普的攻击会令我们100%暗默，无法使用技能，还有就是这家伙都是利用技能攻击，而且攻击力很强。实力超群啊！集中兵力全力打他吧。而如果之前魔术师学会了操控，控制其余敌人让他们自相残杀。这关的地图比较大，中间还有楼梯，所以不要让月神和魔术师落单，利用地图多绕到敌人后面攻击。走到(29,69)附近，剧情转到日厅。

宝物 回复锭Ⅰ(51,113)(63,103)(29,81)(43,71)、免疫投药Ⅰ(48,98)(54,82)、回复锭Ⅱ(38,94)(39,83)(40,74)、免疫投药Ⅱ(35,97)(34,70)



08、日厅

这关的四只蜘蛛型机器人的躲避率相当高，一定要到他后面或侧面攻击，或者用闇月的特技"无月"来攻击。否则，实在不会对它造成什么大的伤害。战斗胜利后，往左到月厅。

宝物 回复锭Ⅱ(35,65)



(31,69)(33,59)(42,86)

09、月厅

宝物 免疫投药Ⅱ(29,63)(13,55)、免疫投药Ⅰ(20,64)(24,52)

10、星厅

回日厅往前进入圣殿。

宝物 回复锭Ⅱ(12,60)(21,59)(24,50)(31,59)

11、圣殿

先集中力量把蜘蛛型机器人消灭后，战斗将变得简单。由于麦克罗的灵魂复制体不会移动，所以死神、力士两位可以上前近身攻击，战奴躲在后面放枪。钟馗的攻击依旧厉害，这次可以让他放手攻击。不过在切记灵魂复制体变身以后，闇月的攻击对它是无效的。

第五话 毁灭与重生

01、组织大厅

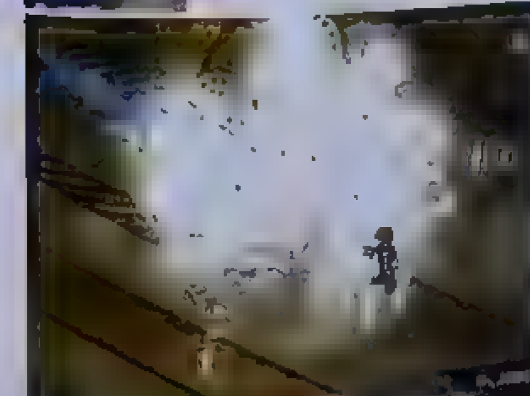
由于特种部队会隐形技能，假如月神没有学会听音的话，就只能等敌人把耐力用完瘫痪在那儿给我们屠杀了。甚至在整个任务五，听音都会发挥很大作用，因为很多敌人会隐形。

宝物 回复锭Ⅱ(46,62)(41,71)(46,50)、苏生剂(36,60)(28,54)、回复锭Ⅰ(46,46)(37,39)(33,41)

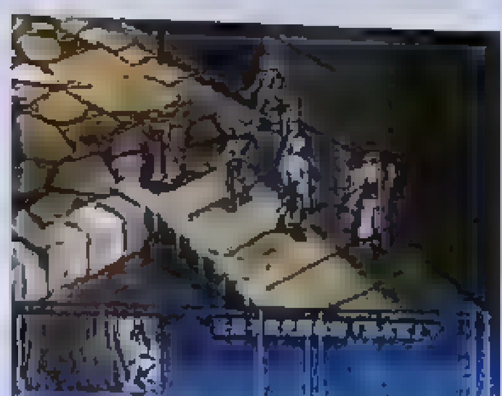
02、勤务官办公室

从(53,57)处出去，然后有三分钟的小游戏，驾驶快艇打迎面而来的飞弹。这次是一个类似VR特警的模





拟枪战的战斗，一开始我方会有三颗炸弹，按右键发射后可以消灭屏幕上的全部飞弹，打飞过来的降落伞可以得到炸弹，但建议在前期不要用炸弹，因为后面的飞弹数量多得惊人。在后期的机械人倒有点麻烦，因为他的速度很快，来不及瞄准，我们可以在他移动前先把准星对准他下一个



地点狂按鼠标，加以炸弹的配合。胜利还是会来到的。

宝物 念化激素(13,43)

04、接驳室

宝物，免疫投药Ⅱ(44,62)、回复锭Ⅱ (57,59)(51,57)、免疫投药Ⅰ (45,55)、回复锭Ⅰ(51,47)(45,45)

04、中央走道

左边(20,60)进入来到科技研发室。

宝物，免疫投药Ⅱ(34,52)、免疫投药Ⅰ(19,63)

05、科技研发室

在这里可以见到恶魔的复制品，恶魔的所有技能他都会。只要把几个小兵解决掉就可以专心打复制恶魔了。胜利后，回中央走道，在(27,67)找到骷髅钥匙打开毒气控制室

宝物 免疫投药Ⅱ(42,56)(32,62)(36,62)、回复锭Ⅰ(40,64)(30,58)、苏生剂(27,65)

06、毒气控制室

宝物 回复锭Ⅰ(45,65)(31,63)(31,67)、回复锭Ⅱ(41,71)(40,56)

07、模拟训练室

当正要进入空塞的时候，却遇到了力士和死神复制品还有麦斯特的阻挠。战胜他们！

宝物 回复锭Ⅰ(23,45)(24,54)(11,43)、苏生剂(18,40)(27,37)、免疫投药Ⅰ(23,39)(32,50)、回复锭Ⅱ(30,40)(30,44)(35,43)

08、停机棚

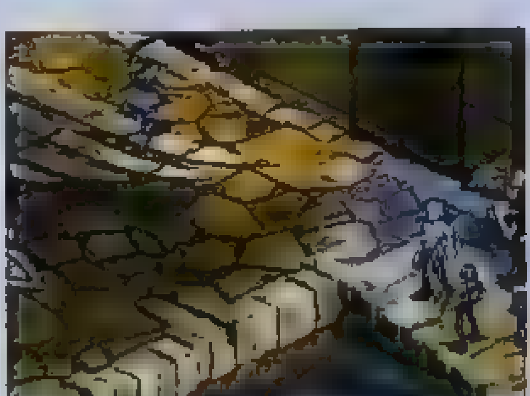
现在一切只有30分钟的行动时间，而且敌人的数目又多又分散，所以我们应该用最少的牺牲去换取胜利，必要时候可以牺牲魔法师和恶魔，在战斗的后期钟馗队长会再次出现帮助我们，而且新增加了他的最强剑技。钟馗王的特技七段彗星简直是无坚不摧，攻击力超强，只要注意他的疲劳度，让月神及时给他恢复，他一个人就能消灭大部分敌人。此战之后，将会是超长的连续作战，现在开始最后的整备！把道具合理分配到队员身上，接着往右进入机身仓库下层。

宝物 回复锭Ⅱ(13,57)(25,39)(51,65)、免疫投药Ⅰ(23,51)(31,49)、回复锭Ⅰ(54,46)

09、机身仓库下层

在这里闇月却不受控制导致暴走状态。大家除了得到胜利外，还要想办法保护她。

宝物 免疫投药Ⅰ(33,39)(31,43)(37,53)、苏生剂(26,44)(15,49)、回复锭Ⅰ(53,



57)(24,58)(56,66)

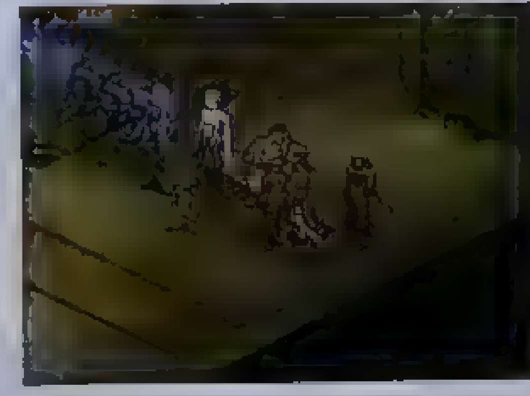
10、机身仓库上层

在通过这里的时候会遇到一大批特种部队的拦截，隐形依然是最头疼的问题。只要解决了隐形，钟馗的七段慧星将轻易获得胜利！

宝物 回复锭Ⅰ(59,79)(57,95)(38,86)(32,82)、回复锭Ⅱ (33,61)(40,68)(18,46)(28,32)

11、操控室

这里是最后的解决，这里将是重生的地点！这里的敌人只有一个，那就是组织的最高头目特洛·瑞斯特。原来死神和钟馗都是由他的DNA复制出来的二号和一号复制品，那他有多强就不必细说了。全部人员围攻他吧！初期特洛初期的闪躲率很高，很难打中。并且当他四周弥漫起黑雾时，就是他发出攻击的时候。初期用闇月的最终必杀技雷凤舞天攻击他，虽然只有5000左右的血，但是每次必中，这



样可以慢慢熬到后期。死神和钟馗可以用最终技不断攻击，虽然可能频频打不中，但是只要击中一次就 。其余人的攻击力和准确度都太低，留着他们给三人加血或者加苏生剂吧。等到特洛的HP从隐藏改为显示后，就可以全员攻击了。

结局 当败特洛慢慢倒下的时候，空塞的自爆系统同时启动 超级战斗队伍第四小队下落不明，但是无论如何，即便只有那一瞬，他们也得到了真正生存的价值、意义与荣誉……生存，也许只是那瞬间的真实，也就足够！



①魔术师

生体发火 SP250⟷能量之剑 SP200
↓
绝对零度 SP300⟷烈光投枪 SP350
↓
马哈波锋 SP370⟷凶灵恶魂 SP400
↓
十向脉冲 SP400⟷ 力念杀 SP500

生体发火系攻击范围广阔，但效果不强。能量之剑系从原本的变形区域全变成十字形区域，同时只剩下银石掷击能从事近身攻击。能量之剑、烈光投枪要距离2格才能使用；凶灵恶魂、 力念杀只能打前后左右方各7格，斜角打不到。

2.战奴

曳光弹 SP270⟷增程弹 SP200
↓
二次攻击 SP350⟷燃烧弹 SP350
↓
四次攻击 SP550⟷穿甲弹 SP370
↓
带电射击 SP550⟷化学弹 SP450
↓
精确射击 SP700⟷微型导弹 SP750

与前作相比大致上没什么变化，但是穿甲弹的攻击格数从原本的10格变成13格，化学弹变为25格，微型导弹变为十字形区域而已，影响不大 而精确射击改为可以打近身战，带电射击可以一次攻击5格(近战不能用)。

3.月神

THUNDER FORCE 2





激光束 SP250
↓
耐疲劳度 I SP100
↓
全治疗 II SP300
↓
全回复 II SP400
↓
碎樱 SP400
↓
流霞 SP200
↓
伏镜 SP200
↓
闇莲 SP200
↓
落云 SP200

全学。建议先学全回复 2，因为补血补得多，而且学完就可以学碎樱了。

④力士
攻击二倍 SP280←→崩拳 SP200
↓
攻击四倍 SP350←→旋英铁骑 SP350
↓
攻击十六倍 SP450←→虎撑掌 SP370
↓
攻击六十四倍 SP800←→罗汉双冲 SP400
↓
创龙　SP450
↓
苍龙震 SP650

崩拳系加大了力度，崩拳变成可以直线攻击 3 格，虎撑掌 5 格，罗汉双冲变为 7 格，但是要注意方向，只有力士站定的正前方能使用，左右两边和后面不行（这可能是跟四方向系统有关系）。攻击二倍系的攻击力虽然强劲，但很容易疲劳。

⑤恶魔
狙击 SP200←→卒毒刃 SP300
↓
二次攻击 SP350←→复眼变化 SP350
↓
淬毒虐杀 SP550←→腐菌侵丝 SP400
↓
爆蚀蛊 SP700←→寄生 SP600

腐菌侵丝变成只能以自己为中心攻击，没有选择余地，爆蚀蛊一次打 5 格，十字区域。恶魔学习隐形、实体恢复的方法

在第二话"基因密码"的研究室 2F 的（45,43）的位置（一台计算机旁边），会捡到贝鲁玛依吉的笔记本，之后去（19,55）的位置，有一台控制器，等到主研室磁卡完成后来这里使用，就可以进入位于 2F 左边入口（22,52）、（23,51）的密室，进入后会遇上一只夏洛特（实力强，血大概为一万五左右），打完之后就可以学到。

⑥死神
技量向上 SP280←→无双斩破 SP250
↓
二次攻击 SP350←→圣光斩破 SP350
↓
四次攻击 SP500←→　影斩破 SP420
↓
镇魂舞　SP550←→虚空斩破 SP525

技量向上、二次攻击和四次攻击这次可以打近身 2 格的死角，无双斩破攻击范围 1 格、圣光 5 格、影 1 格，虚空 25 格，但是要在第 2 格后才能用，使用区域皆为十字形。

⑦闇月
残月 SP200←→S.Sphash SP200
↓
弧月 SP350←→Hell Roar SP350
↓
无月 SP550←→L.Kick SP530
↓
雷影凤舞 SP650←→猛虎原爆 SP650

残月、弧月、无月、雷影凤舞全是打近身 1 格，威力强，猛虎原爆是以自己为中心的 25 格攻击招式，S Sphash、Hell.Roar、L.Kick 皆为攻击十字第 3 格的特技（1、2 格打不到）。

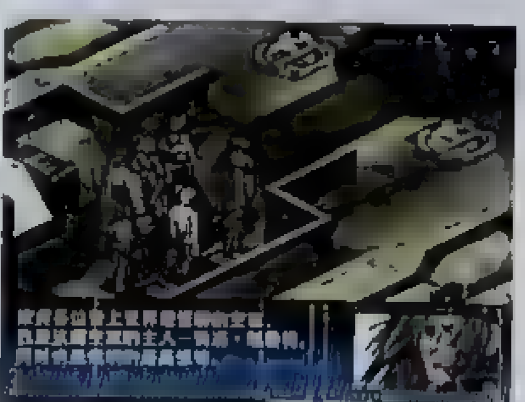


"重生"的战斗模式新增了"四方向系统"，在攻击敌方时，除了敌人的属性之外，"方向"也必须列入考量中，一般来说，敌方弱点都在背后，但也会有特例。同理，我方也有方向性的弱点，因此在移动时小心千万不要背对敌人。

在属性上，会因为属性问题出现攻击无效化的情形。甚至出现攻击属性错误，让敌人吸收我方攻击威力，进而转为回复生命值的负攻击。

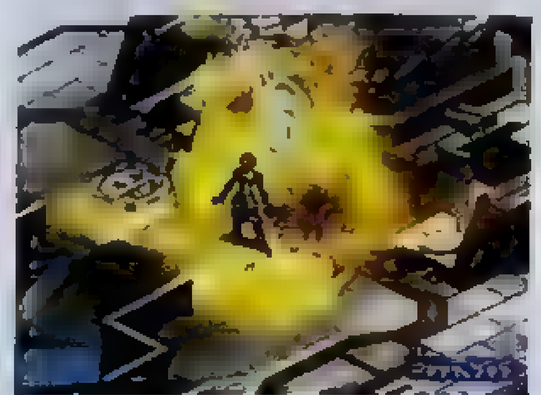
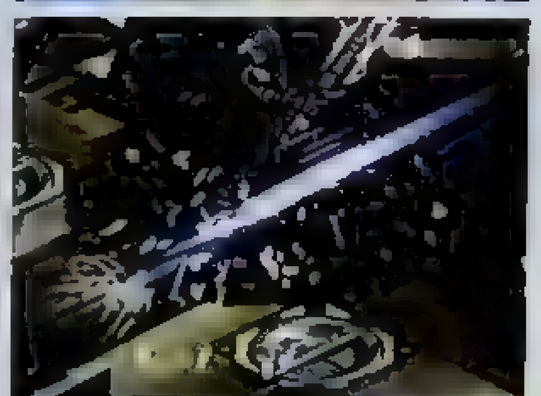
坐标需要在机能菜单中设定开启后才看得到，转换场景时并不一定要走准坐标，一扇门的坐标有两三个，位置大致相同即可。宝物有亮点提示的也有隐藏的，其中有亮点提示的在 RPG 模式和 SLG 模式下都能够找到，而隐藏宝物则只有在 SLG 模式下才行，每一个战场皆有 2 个以上的隐藏激素！

每个任务都规定了角色的等级上限，如任务一每个角色只能升到 E10。很多时候，队伍会被分成数批来独立完成作战，所以在升级上一定要均衡，魔法师和月神两位不耐打的角色还应该优先升级。另外，攻击敌人获得的 EXP 值和 SP 值只有 2~3 点，而打死敌人则可以获得数倍，但如果自己的等级比敌人高，那么打死敌人将会一无所获。所以当某个角色升到该任务的等级上限时，可以让他先攻击敌人，但不要打死，然后让等级低的伙伴杀死敌人以获得更多的 EXP 值和 SP 值。





月神是队伍里的医疗人员，在每次最后快打完敌人的时候，让大

家聚集到月神旁边补血。通常让死神，恶魔用远距离攻击，这样比较不会损血。道具的分配上一定要平均，回复锭、免疫投药都要具备。月神的体质虚弱，但是她的附加属性攻击很强喔！让敌人"中奖"的机率也很大。擅用她的特技为我方制造有利的攻击环境。魔术师的体质一样虚弱，但是他的攻击能力不错，只要善用他行动速度快的特质，绕道敌人身后攻击，应该有不错的攻击力。

死神的能力算是上乘的，速度仅次于闇月和魔术师。闇月速度很快，容易绕道敌背。力士是全队移动得最慢的，可是他的铁壁真的所向无敌，所以让他冲在前头吧！恶魔很怕火焰，不过有再生技能可以自行回复 60% 的 HP，所以不用携带回复锭。但是也别让他离队太远！战奴比较怕斩击，尽量不要让他当先锋。因为他无法近身攻击，一旦被围起来就 OVER 了。记住千万不要让一个队员单独面对敌人，学习"布阵"是很重要的，尽可能让强壮的人保护弱小的人，善用埋伏和调查两个指令！

几个热键必须在鼠标离开人物时才可使用。"S"是直接存盘，"L"是直接读档，"M"是显示战场小地图。■

末日星河

自从《家园》（Homeworld）推出并获得巨大反响之后，太空即时策略题材也一度大受关注，然而在体现太空环境的图像引擎及操控等方面，它比传统的地面架构的即时策略游戏有更高的设计和创意要求。也许正是这个原因，在《家园》走红之后的两三年间，并没有更多的令人瞩目的同类题材的游戏出现。不过最近即将推出由 Lemon Interactive 公司出品的 3D 太空即时策略游戏《末日星河》（Starmageddon），则雄心勃勃地力图成为这一领域的新霸主，游戏上市之前所透露的资料，就已经相当引人注目。

未来太空·人类面临巨大灾难？

自从开始星际旅行以来，地球只控制了一颗适合殖民的行星——这就是在半人马座阿尔法星系（Alpha Centauri α）中叫做考格尼塔（Cognita）的星球。这是唯一一个不仅人类可以生存，而且环境也很类似地球的地方。现在，进一步的搜索表明在毕宿五附近发现"第三地球"——金牛座（Taurus）星群中的一颗距离地球 68 光年的行星。你的任务就是在这颗新发现的星球上展开殖民活动。然而，就在你开始任务准备时空跳跃的时候，一颗神秘的彗星从时空门里出现，直接向地球撞去……游戏的情节也将在寻找新地球的任务中展开。《末日星河》希望借此史诗般的故事把 RTS 游戏的剧情方面推向一个新的高度，使你关心自己甚至敌人的问题。巨大的太空船、爆炸的星球等等也只是作为故事焦点"人类情感"的一个背景。制作者称游戏的情节是经过他们精心设计，在游戏的过程中玩家们可以体验到扣人心弦、跌宕起伏的故事情节。

真正的全 3D 游戏

《末日星河》的制作者称，游戏将在 3D 视觉效果上给人以全新的感受，这种感受将是震撼性的。因此他们在画面上可以说是大下功夫，一套功能强大复杂的 3D 引擎自然是不能少，这个引擎的功能相当强大，几乎可以将我们以前看过或者没看过的一系列特殊效果融合在一个游戏中，从游戏提供的几个截图来看，游戏的画面效果是惊人的，特别是对太空环境的刻画相当成功。其中爆炸时的瞬时粒子系统给人留下很深的印象，在移动图形方面完全超越旧有的平面系统，使真实性达到一个新的水准。制作者称："不再有飞船爆炸时简单的碎片，现在四散飞射的每一片都是经过全程演算的全 3D 效果。"而这一切完全靠这个引擎来解决，以一点点速度牺牲换来视觉效果上质的变化。

让我们看看《末日星河》是如何在最佳的游戏性和 3D 效果间找到平衡的吧。游戏的引擎可以使所有单位在太空移动时拥有惯性和角速度等物理属性，这样的设置大大增加游戏的真实性，你甚至可以把母舰的运行轨迹预先描绘出来。当然，这不是一款模拟游戏，太复杂的操作会降低玩家的兴趣，无趣味可言的游戏各方面效果再好，也只是个失败作品。所以设计者还是选择了娱乐优先，简化一些物理特性，使玩家操作、控制起来更加方便。如果任何特效对娱乐性有害，制作者都会将它缩减或者去除。

不同配置不同体验

如果想得到上面所述的效果，就要有一台 3D 性能出众的显卡。不过没有高性显卡的玩家也不用担心，因为游戏制作者还专门引入了一些特殊功能，可以说玩《末日星河》时，游戏就会根据配置不同自动选择相应的效果表现，如果自己显卡性能不行，可以将一些特效去掉，而如果你的显卡性能一流就可以看到太空中翻滚的星云背景、3D 的恒星、壮丽的行星甚至偶然划过的彗星，一个充满生机的宇宙。

各有千秋的三大种族

在游戏中共有三个种族可供选择，其中人类叫 UEF（United Earth Forces），一个异形种族叫 Daemons，他们身材矮小，却是个极为贪婪的种族，并具有强大的火力，而且相当残暴。而人类尽管没有火力强大的火炮，却在技术上有一定的优势，可以开发出其它种族所没有的技术。第三个种族叫 Vitechy，它们也是外来种族，在战役任务中不能由玩家操控，这是一个极为神秘的种族，它们具有不可预测的力量，比如它们可以从其它种族的技术中偷取并转换出自己种族的最新技术，这真是一种可怕的种族啊！

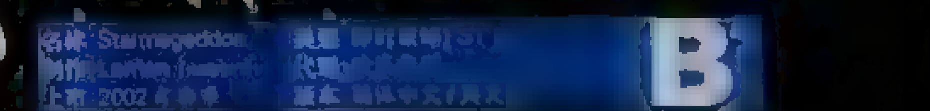
激动人心的音乐音效

游戏制作公司对声音的制作也绝对不敢马虎。为了满足各种玩家对音乐方面的苛刻要求，制作公司特别制作了一个 3D 音源系统，可以在一对普通音箱上表现出宇宙幻想风格的 3D 声音。为加强游戏中的气氛，音乐当然也随着游戏的进程和状况不断的变化，比如探索和建筑时是优美平和的曲子，进行战斗后又变得充满激情和冲劲，完全符合玩家的心情。

简单操控易于上手

游戏的创新之处还体现在游戏的控制界面之上。游戏采用了一种类似主视角射击游戏中的"Ghost"模式。一般说来就是地图和雷达完全可见，屏幕可以随意移动，但不会只限定在单位的附近。另外其它一些控制按扭都是淡入淡出的，有特殊事件或者鼠标移到附近才会出现原本风貌，这样不仅获得更多游戏屏幕空间，还使得玩家玩起来倍感舒适。

目前我们还只能透过官方资料及一个技术展示版本来窥探《末日星河》的一些特色，这个游戏的正式版本很快就会摆上货架，不过在北美上市时它的名字将改为《地球计划》（Project Earth），在其它地区则仍沿用原名。这款游戏应该是值得曾经在《家园》的星际旅行中留下美好回忆的玩家所关注的。■



汉朝与罗马

抢鲜报道

兵种	说明
汉朝初级步兵	身披皮甲，擅长使用砍刀，能适应各种地形作战。长期的野外跋涉使他们增强了耐久的能力，崎岖的山路对他们来说如履平地。
汉朝中级步兵	历经作战考验的甲胄，在单兵兵器的熟练程度和体质等方面都提升了一个等级，但铠甲的装备多少使他们移动的速度受到影响。
汉朝高级步兵	直接隶属皇帝的禁卫军，长期以来的武术训练，高手，具有极强的单兵作战能力，由于在军队中所处的特殊地位而倍受尊敬。
汉朝长枪兵	长枪兵器的使用无疑使他们占据了攻击距离和杀伤力的优势，但却不能像步兵那样在有限的时间内给予敌人尽可能多的伤害。
汉朝长戟兵	长戟的设计使其不但具有刺的能力，还能钩啄敌人，杀伤力优于长枪。但较少的防护配备仍然使他们陷入防御力较弱的窘境。
汉朝长斧兵	又称“虎贲军”，使用长斧类的重型兵器。重装铠甲在较大程度上弥补了防御力的不足，但是以行军作战速度的减慢为前提的。
[illegible]步兵	超强防御技巧使其能轻易躲过对手的攻击，长期练就的护城本领在任何地方都能构筑可靠的屏障。可你不能指望他们去冲锋陷阵。
埃及步兵	勇敢的埃及战士们极少使用铠甲一类的护具，因为他们深信神灵的呵护无处不在，这也使得勇士们在战斗时总能保持高昂的士气。
印度战士	常年在潮热气候下生活早就将他们的皮肤打磨得有如石头一样坚硬，攻击、防御能力都并不怎样，恶劣天气中才能体现出他们的价值。
不列颠长剑士	[illegible]接近两米长的巨剑足以令任何一个敌人胆寒，但[illegible]武器的攻击。适合丛林作战。
日耳曼巨斧兵	能在他们斧子下逃生的家伙寥寥无几。纪律松散，在战场上常常会对指挥官的命令置之不理，有传说他们狂暴时手中的斧头也会变成红色。
高卢长矛兵	简陋的作战工具注定他们的战力要低于其他优势兵种，明显的优势是他们的军队供给几乎可以由他们自己来解决。
安息/帕提亚步兵	安息/帕提亚人身着[illegible]甲，作战时刀剑类武器很难对他们构成威胁。使用锋利而轻巧的弯刀，杀伤力较强。
迦太基佣兵	他们受过角斗士[illegible]最擅长的武器。勇猛但欠缺服从性，加入你的队伍后才会发现他们的价值所在。
南方民族藤甲兵	藤条编制的铠甲质轻坚固，这使得他们可以冒着箭矢的攻击向前推进，击破他们最有效的方法是火。
罗马初级方阵兵	罗马的基本兵种，经受严格训练，纪律严明，长矛和盾的组合使他们释出最大的威力。战斗中的稳定性高，攻守兼备。机动性差是其最大的弱点。
罗马中级方阵兵	重装士兵，长矛由更为坚硬的材料制成，护盾规格加大，攻防能力上升一个等级。机动性有一定程度的下降。
罗马高级方阵兵	罗马军团[illegible]的支柱，装备精良，作战勇敢，[illegible]组成的罗马方阵[illegible]，机动性高的骑兵部队是他们的噩梦。
汉朝弓箭兵	射术一流，机动性强，集团化部队作战中不可或缺的主力，局限性是需要步兵的支援。恶劣的天气条件下，战力会有大幅度的下降。
汉朝弩箭兵	以箭性射程为代价[illegible]了较高的杀伤力。精准度优于普通弓箭，但发射频率有较大程度的下降。
汉朝连弩兵	每次攻击能发射三支箭矢，杀伤力上升一个等级。攻击范围的扩大对对手来说不是个好消息，难堪的发弹频率不至于让它太可怕。
不列颠长弓手	最远射程超过300公尺，而且还有较大杀伤力，一度是欧洲最强的射击武器，甚至能穿透铠甲。发弹频率慢是其最大的弱点，适合丛林作战。
日耳曼射石手	日尔曼人很早就会用杀伤力巨大的石块攻击目标。此种攻击方式运用于战斗中却是个冒险，射程短、命中率低使他们需要尽可能的靠近目标。
南方民族弩兵	南方少数民族为弥补自制弩在杀伤力和精准度上的不足，在箭矢上涂有巨毒，作战中可以造成对手极大的[illegible]压力，非常可怕。
高丽弓箭兵	攻击、防御能力一般，实际作战中经常扮演守城的角色。
罗马初级投掷兵	罗马人非常擅长使用投枪，在部队接触之前的第一波攻击可以有效的打乱敌军的[illegible]队形。杀伤力失大高于任何种类的弓箭。
罗马中级投掷兵	经过训练的罗马投掷兵，投枪威力有大幅度的增长。在能力得到增强的同时降低了移动的速度。

兵种	说明
罗马高级投掷兵	长时间的反复训练[illegible]又狠，但装备的[illegible]天气和地理环境[illegible]了什么作用。
罗马初级弓箭兵	[illegible]
罗马中级弓箭兵	[illegible]厚重铠甲替代了皮甲，[illegible]队的伤害[illegible]
罗马高级弓箭兵	用火箭[illegible]造成严重伤害，在[illegible]战占尽便宜，但[illegible]决定了他们的任务[illegible]
汉朝初级骑兵	[illegible]
汉朝中级骑兵	汉朝[illegible]冲锋陷阵[illegible]对方部队失去阵脚而全线崩溃。
汉朝高级骑兵	从“虎贲军”中[illegible]
日耳曼骑兵	让人吃惊的是日耳曼人[illegible]灵巧的作战，能力一般，[illegible]山林地带的作战。
高卢骑兵	[illegible]
波斯骑兵	[illegible]
[illegible]骑兵	[illegible]太基人最有可能在敌人[illegible]
匈奴骑兵	机动性[illegible]
匈奴骑射手	精湛的骑术造就了他们在马背上的[illegible]
西南夷驱虎兵	这种[illegible]时打击对方的士气，[illegible]力强，[illegible]稍受惊吓便会在瞬间溃散。
侦察兵	眼睛如鹰一般锐利[illegible]敌军的动向[illegible]
罗马初级骑兵	[illegible]
罗马中级骑兵	[illegible]
罗马高级骑兵	[illegible]
埃及战车	[illegible]
安息/帕提亚战车	[illegible]
[illegible]	运送补[illegible]
印度战象	[illegible]
迦太基战象	[illegible]
汉朝投石车	[illegible]
罗马弩车	强大的杀伤力[illegible]

软星科技与寰宇之星这两个公司的名字，对许多玩家来说可能还只是耳闻未有体验，其实它们都与大家所熟悉的大宇资讯有着密切的关系，前者为台湾大宇资讯在大陆投资的本土游戏制作公司，后者则是包括大宇资讯等五家台湾知名游戏制作代理厂商构成的“联合舰队”，目标是成为一家拥有超强代理发行能力的公司。这次由软星科技开发、寰宇之星代理发行的即时策略游戏《汉朝与罗马》，以古代东方汉朝军队与西方罗马帝国之间的战争作为游戏背景，初一听到这样的内容设定，每个人都一定会摇头，不过这样大胆的架空背景设定，也从一开始就吸引了许多玩家的目光。在此就让我们透过官方提供的资料内容，看看《汉朝与罗马》这部作为大宇资讯将产品多元化发展的策略的游戏先锋，如何以独特的玩法和新鲜的历史背景带给策略玩家一个全新的游戏体验。

大宇首款即时策略游戏

《汉朝与罗马》是大宇资讯首次在即时策略领域的尝试。为了让广大的策略玩家能有一个全新的游戏感受，大宇这次在游戏引擎的开发、玩法设计、美术制作等方面均投入了大量的资源。游戏题材上，公元前后百年间汉王朝与罗马帝国的战争描绘了一幅幻想式的宏伟历史画卷；玩法上，省略了传统即时策略游戏中繁琐的资源采集和单位生产，取而代之的是以阵形作战为核心的战斗系统；画面上，有着丰富多样的游戏场景配合雨雪等天气变化，并且提供了两套游戏界面给玩家选择。

令人激动的游戏背景

汉王朝和古罗马帝国大战?！没错，《汉朝与罗马》将这场虚构的但又是无数策略玩家向往的战争搬上了游戏舞台。这两个强大民族的交战到底孰胜孰败?只要在《汉朝与罗马》中过过招，胜负立见分晓！包括汉朝、罗马、匈奴、安息、埃及、高卢、迦太基等十余个民族都在游戏中相继登场，对应的各民族独具特色的兵种在欧亚非大陆上决一死战。游戏里出现了罗马方阵兵、投掷手、弓箭手、骑兵、战车、弩炮、投石器、战象、猛虎等五十多种作战单位，更让人激动的是，不同年代的著名将领一齐在游戏中亮相，李广、卫青、霍去病、恺撒、屋大维、西庇阿、汉尼拔、苏列那等叱咤风云的人物将带领玩家从地中海到朝鲜半岛完成一次别开生面的欧亚大陆之旅！

生动有趣的阵法对战

一直都有游戏制作群体在尝试对战斗中的阵形实战效果进行模拟，但可惜的是都不算成功。让我们回过头来看看这些曾经与“阵形”相关的游戏吧。在这些存在阵形设定的游戏当中，一种类型是采用不同形状的图块来表示阵形，在此基础上附加一些生克数据而使得阵形的重要性可以在实际作战中体现出来；另一种类型是将游戏中的独立单位群体化，穿上阵形的外套，目的仅仅是为达到多数量单位的统一行为以及营造宏大的游戏场面，打起仗来便乱作一团了。

比较以上，《汉朝与罗马》在游戏玩法上更为注重阵形的多样性和实战运用，并努力将其发扬光大。游戏里包括有方阵、圆阵、雁行阵、锥形阵、楔形阵、行军阵等十几种阵形，并且东方兵团和西方兵团使用的阵形也有区别。行军阵形的特点是移动速度快，转向方便，但完全没有阵形效果的作用；作战阵形的特点是移动起来速度慢，部队疲劳度容易升高，但却拥有强大无比的阵形作战效果。阵形加权效果主要同阵形的完整度和阵形的不同角度有关。完整度愈高则加权效果的作用愈大，而阵形加权效果根据阵形的不同角度而有差异，大体上加权效果由大到小依次为阵形的正面、侧面和背面。背面就相当于阵形的命门，战斗中被敌人抓住猛打后果不堪设想，笔者就曾试过用实力6000的部队消灭一支实力20000的敌军，爽呆了！而这一切正是阵形效果的完美体现。游戏中阵形加权对部队的视野、攻击、防御、打击范围等都有较大程度的影响，并且不同兵种使用相同阵形效果也有差别，例如骑兵部队使用锥形阵，弓箭部队使用雁行阵都会对敌方造成最大的杀伤力。

锁定中高层次策略玩家

为适应游戏的独特玩法，《汉朝与罗马》拥有一套新颖的部队操控模式，并需要玩家对战局发展有着敏锐的洞察力。游戏的操作模式同一般即时策略游戏有相通之处却又有让人完全陌生的地方，例如部队的平移、阵形方向的调整、阵形变换、攻击模式的选择等等，另外游戏中还能通过键盘的方向键来控制单一部队的移动和转向，而这是RPG玩家最熟悉不过的了。感受最深的是游戏对于老手真是相当贴心，包括连续移动、攻击、调整阵形方向、计策使用等行为都可以使用宏指令一次完成！

《汉朝与罗马》在战略安排和战术运用上力求让玩家100%充分体验作为一名军事指挥官的感受。游戏中地势高低、天气变化、不同的地形种类都对部队的作战效果产生一定程度的影响，这就要求玩家必须考虑占据有利地势并选择适宜的时机出击。侦察敌情在游戏初期至关重要，与敌人发生遭遇战可不好受，在敌人面前临时变换阵形以图扭转战局，其最终结果只能是自己损失惨重。对部队士气变化情况的掌握是控制整个战局发展的精髓所在，游戏中玩家可以通过截杀主帅、抢占据点、摧毁主营等手段来打击敌方士气，敌人部队士气降到最低点之时也就是你获胜之时。同样，当玩家处于劣势时，也可以通过这些方式上演大逆转的好戏，不过关键就要看各位玩家的功力如何了！

领略亚欧非大陆的奇妙风景

玩家在游戏中可以领略到亚、欧、非三大洲各种地域的不同地形地貌。从一望无际的平原到群山环绕的高原，从树木重生的热带雨林到宽广平缓的温带海岸，沙漠、草原、沼泽、雪山、河流、海洋等丰富多彩的地形都可尽收眼底。加上雨、雪、雾、风暴等自然气候的配合，游戏的体验感非常强烈。另外，《汉朝与罗马》采用了二维和三维两套完全不同的显示模式，拥有3D加速卡的玩家能够充分感受到三维场景下的透视效果，地势起伏几近真实，视野边界则更加柔和细腻。看着天空飘动的朵朵白云和部队冲锋时扬起的漫天沙尘，相信可以让自己恍惚间变身为战场上那个指挥千军万马的威武将军，真是妙哉！

紧张刺激的连线游戏

《汉朝与罗马》支持最多8人的网络联机对战。既可多人混战，也可组成汉朝和罗马两阵营进行厮杀。如同游戏的基本规则，联机对战中玩家需要利用分配的有限兵力将其他玩家一一击败，战场上的激烈竞争定会让所有玩家紧张到喘不过气来。最重要的是，玩家有机会在联机游戏中任意搭配自己部队的兵种，组成最满意的梦幻阵容！阵营对战中，将会随机从同一阵营中抽取一名玩家作为本方所有部队的主帅，主帅部队被击溃会导致本阵营其他玩家的部队士气大减，后果不堪设想！因此玩家在游戏里除了要熟练地控制部队作战以外，团队协作也不能忽视哦！

两套风格迥异的界面

为让玩家感受来自东西方不同地域的历史文化冲击，游戏提供了汉朝、罗马两套不同风格的游戏界面给玩家选择。两套界面包括从菜单、按钮到命令控制台都给人耳目一新的感觉，而界面的布局却都是一致的（呵呵，不会让玩家换了一个阵营的界面而找不着北了）。中国古代的水墨金属风味与典型的古罗马石刻风味各有千秋，相映成辉。看腻了一种界面后换换口味，是个不错的选择。■

名称 汉朝与罗马	类型 即时策略 ST	B
制作 大宇资讯软星科技	代理 寰宇之星	
上市 2002.5	版本 简体中文/繁体中文/英文	

打造神话的热土

中关村启示录2 开发内幕

梦想的重量，全部都交给我……"最近很流行的偶像剧里的一句歌词，让我们感受到人是需要梦想的，即使是在全球IT业的冬季，在很多企业陷入低谷，甚至是史无前例的困境时刻。梦想的确是虚幻的，但是某些梦想却可以让人找到前进的方向。

在请出我们这篇文章的主角之前，让我们一起来看看今天的数字中关村，看看这个诞生梦想的地方，是如何留在人们的记忆中的。

75平方公里 规划中的中关村总占地面积
60.2公里 中关村科技园区将改扩建的道路长度
300万平方米 中关村科技园区将增加的绿化面积
73所 中关村里的高等院校数目
232家 中关村内的科研机构数目
280个 中关村内的博士点
700个 中关村内的硕士点
60个 中关村拥有的国家重点实验室和工程研究中心
50万 中关村内的科技人员
30万 中关村里每年毕业的大学生数目
6690家 中关村内的高新技术企业数目
29家 中关村已有的上市公司
1640.3亿元 中关村2000年的技工贸总收入
87.7亿元 中关村2000年实现的利润
60% 2000年中关村对北京市经济的贡献率

有人曾打趣地说"如果你爱他，送他去中关村，如果你恨他，送他去中关村"。无论外界纷纷扰扰，争论此起彼伏，中关村却始终保持了自己无与伦比的品牌价值与魅力。

在"村"里聚集着中国IT界的顶梁柱 联想、方正、四通、长城、紫光、同方、用友、华胜等等，亦有国内的新兴企业，如通信领域四"巨头"：华为、中兴、大唐、巨龙，家电业的知名企业 海尔、海信、TCL、澳柯玛等，更纷纷把中关村作为自己的产品开发基地。而微软、英特尔、摩托罗拉、惠普、三菱、诺基亚数十家国际著名大企业，也不约而同地在中关村及其周围地区设立了中国区总部或产品研发中心。

将中关村与硅谷比较，确实会发现一些相似的现象 如硅谷有著名的大学斯坦福和伯克利，中关村有北大和清华，硅谷是工程师的乐园，中关村也是工程师的聚集地，硅谷有英特尔、惠普等一批高科技企业，中关村则有联想、方正等国产品牌 硅谷以科技见长，尤其是信息产业，而中关村的名号也是从当年的"电子一条街"打响的。

在有关中关村的文章、电视、广播已经趋于饱和的时候，数字化表述中关村近年来的风土人情、创业经历的电脑游戏，正在火热开发中，那就是我们此文的主角——《中关村启示录Ⅱ》。

回顾篇

1995年，伴随《中关村启示录》的诞生，国产游戏业正式起步。求总曾笑言这款游戏只是他在出差途中的灵感涌现，可以算是开发力量最小的产品了。但是《中关村启示录》不仅在国产游戏历史上具有极大的纪念意义，从游戏性和创意上也都是比较成功的，玩家作为一位立志在中关村创业的有志之士，从租用最小的办公室开始，炒股、代销软硬件，直到逐渐盖起自己的大楼，雇人开发游戏软件……把势力扩张到整个中关村。游戏立足于中关村这块创业的热土，采用经营模拟的方式，尽显90年代中关村创业园的风貌，加之当时玩家对国产游戏的迫切之情，游戏还未上市就已造成巨大轰动，待正式上市之后，全国各地、高校内外，《中关村启示录》红极一时。尽管随着游戏的深入，原先的期待与游戏的现实不可避免地产生了越来越大的差距，而且因为BUG的众多也让游戏根本不可能通关，但尽管如此，《中关村启示录》中那开放的设计，以及充分调动玩家参与其中，实现游戏梦想的创意，仍然让所有经历过的玩家大呼满意。

《中关村启示录》的出世，正式掀开了国产原创游戏开发的序幕，西山居也由此成为了今日国产游戏制作业重要的一员，唯一让人略感遗憾的是，在其后的7年时间里，西山居再没有传出有关《中关村启示录》的任何消息，而当2002年《中关村启示录Ⅱ》被列入发售列表时，它已经变为了大富翁类的游戏。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
一代	DOS	4	386/SVGA/50MB	640×480/256色	8个月	[illegible]
二代	Windows	15	PⅡ 300/500MB	800×600/64K色	10个月	[illegible]

由此可见，前后两代的变化是巨大的，可以说是由单纯的技术为导向转向以市场为导向的必然结果，当然，更多的是玩家对这款游戏的喜爱及对续作的期待，而使这款原汁原味的本土游戏得以继续下去。

主创篇

在每个西山居的大作诞生的时候，我们都不应该忘记开发人员所付出的辛勤汗水和艰苦劳动，所以在这里，我们请来了他们中的一员，来为大家介绍这些与他朝夕相处的好同事、好战友、好兄弟们。

"YOU！一起来做《中关村Ⅱ》吧！"程序吴这样对我说，于是刚进西山居的我就这样开始了《中关村启示录Ⅱ》的策划工作。《中关村Ⅱ》的核心制作人员是5个人，嗯，全部是地球人没错，先让我慢慢的介绍过来。

程序吴：这个人有一双炯炯有神的大眼睛，以及几颗生机勃发的小豆豆，四肢五官俱全。他包揽了这个游戏所有程序部分的工作，任务相当繁重，以至于养成每天中午都要午睡的习惯……因为日后还要请他来帮我装机器，所以，所以就不过多的描述他了。

策美李：策美的意思就是说他半个人是策划半个人是美术。如果你有看过亚视《百万富翁》的节目，请拿主持人陈启泰的样子进行参照。这两个人长得惊人的相似：平头，戴眼镜，面容削瘦，身材高挑，如果有女生对这种规格的男生有兴趣，请直接与西山居联系，数量有限，送完为止。

美术杨：这个家伙就是鼎鼎大名的杨，影，枫！没错，《月影传说》那个狂走桃花运的一号男。初次见面互通姓名的时候，我说：呵呵，你就是那个……杨腼腆的微笑："他们说我名字好听就拿了去用啦！"因为是初次见面的缘故我不得不违心的说："你比游戏里面那个帅的多……"不过杨的确是很帅的，用本人的良心保证。

以上比较帅的同志介绍完毕！以此为界限，下面是……

美术沈：唉~这个人平凡到没话言来形容，他就是让人看了一千遍也记不住长相，刚进人堆里马上就被冲走的那种类型。呃，他在网上聊天的名字居然叫是留香……实在让人出离的愤怒。！

现在轮到me，天才总是低调的……me就是一个标准的平凡人，负责游戏的内容策划。最近蓄起了二十年来梦寐以求的辫子，但很快发现，老是在低头吃饭喝汤时把头发一起吃进嘴里，在食堂用餐时更尤显狼狈……

这样无敌的五人组，应该起一个响亮的名字，最近的F4红的发紫，所以我们也准备效仿叫自己A5。F4是FLOWER 4的缩写，那我们的A5……这个就不说也罢……

以上5个人因为宿命的原因走到了一起，目标只有1个，把《中关村Ⅱ》做得强强的、卖得多多的，而好的开始是成功的一半——《大富翁4》孙小美语。所以向前冲吧，制作人员们！

另外，在《中关村Ⅱ》的幕后还隐藏着两位神秘人物哦，不能不提：

先是我们的副总董波，他是《中关村Ⅱ》的制片人兼总指挥，一方面是指引我们方向的人（发"光"的人），另一方面也是游戏的程序员。游戏中有几段就是出自他之手。当大家在《中关村Ⅱ》里狂够正在爆涨的网络公司股时，一定要记得那可是金山副总裁亲手写下的程序代码哦~！

第二位神秘人物是西山居的资深经理裘昕，正是经由他的提议，才能使《中关村Ⅱ》从一个设想变成了现实，同时也正是因为他在北京做市场的经历，才使我们在制作时获得了无数的灵感。现在，他正全心全意地扑在《剑侠情缘online》的开发上，所以深居简出。

——《中Ⅱ》主策划 廖小东

经过小东的一番介绍，相信大家已经对《中关村Ⅱ》的主创人员有了初步的了解，为了让大家能对他们有更深入的认识，应编辑部的强烈要求，西山居为我们提供了他们的全家福，大家可以根据描述对号入座，认清这些龇牙咧嘴者的"真面目"了。



中关村项目组全家福从左至右：李平、杨影枫、吴越、董波、廖小东、沈烽亮。

李平 美术科班出身，大学尚未毕业就开始在西山居实习工作，已经参与研发了西山居的四款游戏。他对游戏有着许多自己的认识，并最先提出了《中关村Ⅱ》的美术草案。他时常提出各种建议与尖锐的批评，警醒着大家也包括他自己。

杨影枫 美术工程师，26岁，广东肇庆人，毕业于肇庆美术学校，自小爱好游戏和漫画，曾在广州某网络公司担任游戏人物设定。2000年11月加入西山居，主要负责人物的原画设定和头像，现在是《中关村Ⅱ》的领衔美术。漫画、篮球以及游戏是他最大的爱好，据他所说，自己可以在漫画中醉生梦死，在游戏中被打得半死，现实中没有游戏漫画就得要死。

吴越 26岁，北京气象学院毕业，2000年10月加入西山居3D游戏开发组，现任《中关村Ⅱ》项目主程序兼项目负责人。他认为游戏程序也会分工，渐渐的会有不同的发展方向，他想用程序构造一个尽可能逼真的游戏世界呈现给玩家们。

廖晓东：26岁，财会专业毕业却不务正业，1997年至厦门天堂鸟任企划，2001年至西山居，开始进行《中关村Ⅱ》的策划工作。以前的作品上不了台面，所以这次一定发愤图强。兴趣是游戏、睡觉、煮各种东西然后不吃，因此经常被GF暴打。想说的话：嗯，请大家多多支持西山居的游戏吧。

沈烽亮 28岁，来自福建，1997年从厦门大学毕业后曾在厦门火凤凰工作过一段时间，2000年3月加入西山居，现负责美术组工作。他想跟大家说：不是每一次的努力都会有回报，不断的努力总是会有回报的。

研发篇

"如何能够体现本游戏的最大特色？"这个问题是萦绕在每个研发心头的一个结。可以说，市场的竞争是残酷的，如果没有自己的特色而盲目模仿，肯定不会有好结果。北京人眼中的中关村和远在珠海的研发人员眼中的中关村，是有天壤之别的，这就为研发人员提出了严峻的课题。

中关村是什么？显然，两种不同的看法很尖锐的对立着。前者认为中关村是中国的硅谷，她应该是神圣而美丽的，充满诱惑；另外一种看法则认为中关村是不法商贩的聚集地，到处充斥着奸商和不法者，街边随处可见造假证件的和卖盗版的身影。为了体验中关村的生活，游戏策划廖小东特意背着相机千里迢迢来到北京，甚至在海龙电子城做了一天的售货员。回到珠海后，游戏的基调很快确定了下来：既要体现中国IT业的繁荣和发展，也要有足够的亲和力。不过，在制作中的讨论依然很多很激烈，有时是为了能让游戏平衡性更好，有时则是反复推敲某个人物角色的事件设定，而更多的讨论还是在休闲娱乐与策略强度上。

建筑物手绘稿

当小东带着他们的开发成果再次踏临北京时，我们惊讶地发现，《中关村启示录Ⅱ》竟有了脱胎换骨的改变。于是我们坐下来，就游戏的研发思路及其特点做了一番问答。

问：《中关村Ⅱ》为什么变成了大富翁游戏，为什么不延续一代的经营模拟类型呢？

答：一方面从市场的考量来说，大富翁类游戏更容易被大多数人接受，另一方面，这个题材用大富翁来表现是再合适不过了。中关村人追求的是什么？几百年前纪晓岚陪乾隆游江南的时候就说了 天下熙熙，皆为名来，天下攘攘，皆为利往。无非是名利二字而已。这里指的名利不仅是口袋里的货币和橱柜里的奖章，更多的还是以名利来衡量成功的高度。成功有两个主要因素 智慧和机遇。后者在风起云涌瞬息万变的中关村里尤显至关重要。而只有用大富翁的类型，才能将机遇这一概念转化为完全的动态形式，将这一题材表现的淋漓尽致。

问：《中关村Ⅱ》的策略成分会被削弱吗？它的玩法上与"大富翁"游戏有什么区别？

答：我们也一直在探讨这个问题，既要保持中关村创业的那种挑战性，也不能把游戏设定得太难而使玩家失去了信心。虽然"大富翁"这种游戏方式对经营策略有很多的影响，但是我们依然坚持保留前代的经营要素。最明显的地方就是，玩家不能再像以往的同类游戏般大手大脚的花钱买地盖楼了，最初的中关村就是靠几个人几双手那么一点点的建设起来的，所以游戏初期玩家拥有的资金非常有限，虽然不用支付地皮费就可以盖楼，但是那一点钱也只够兴建几家小企业，或是直接投资在一家大公司上，同时还要注意保留一部分用于倒买倒卖或炒股，或是带在身上以防不测……总之，《中关村Ⅱ》的玩法重点不在于谁先走到的空地多，谁就占上风，而是看谁能有效利用手头这一点钱来迅速积累资金扩大产业规模，同时也要使玩家明白合理调配资金的重要性，只有掌握投资策略才能规避风险嘛！所以，其策略成分是绝对不会少的。小时候长辈教导的，一分钱要掰成两半花，每一分钱都要用在刀刃上的那些勤俭节约的观念，现代人已经很少提及了，但是在游戏中，我们将它重新包装，原样灌输给玩家。

最初设定有8个角色，不过男女比例明显失调，这样女玩家也许会不答应哦~

这个伟大的想法是由"陈启泰二世"——策美李提出的。一提出先遭到质疑：这样会不会让玩家不爽啊？经过我们的分析，认为随手花钱的这一种，是常见多发且廉价的，经历多了就容易麻木。经过节约和长时间累计资金后进行的投资，是一种压抑许久后突然释放的感觉，先抑后扬，更具爆发力，不同于一般的爽。于是大家拍手叫好，一致拍板通过。相信从策略角度看，《中关村Ⅱ》是完全有别于同类的。

漂亮的女孩设定稿

问：那么游戏的乐趣又在哪里？游戏中，玩家靠什么赚钱呢？

答 积累资金首先要确定目标，玩家的投资方向有三个，软件公司、硬件公司和网络公司，它们的投资额和收益率都不相同，玩家必须结合形势来选择。建立公司之后，对手在此地落脚支付的产品购买费用微不足道，每周根据市场占有率分摊的利润收益才是大头。所以，你要为自己制定一个目标——是只发展一种产业，垄断市场占有率；还是平均发展，与别人争夺地盘。有了目标之后，敛财的乐趣就无穷了。

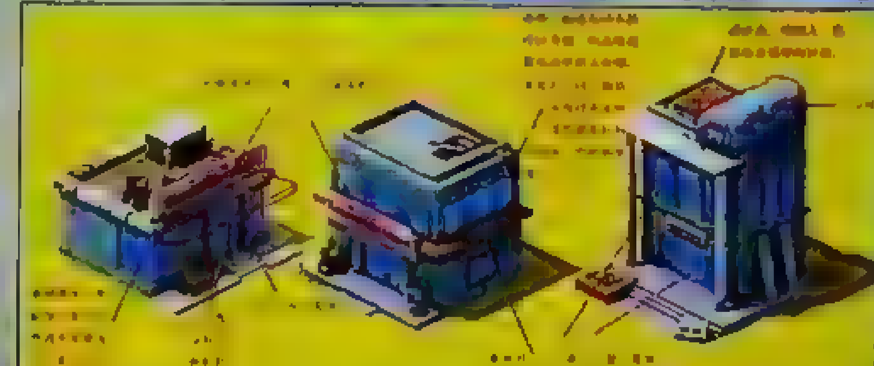
除了日常的节衣缩食之外，游戏中的致富手段也有很多，而且会伴随一些意想不到的事。这是本游戏的重头戏之一，也是我们讨论得最多的地方。除了玩家兴建的公司和必须的银行、商店、医院、道具屋之外，还有咖啡厅、网吧、游戏厅、电子配套市场这样的地方，每当玩家路过这些地方时，都会在里面遇到一些意外，或是结实到朋友，为了使它具有无穷的变化和乐趣，我们一直在争论该在里面安排什么样的事件，或是玩家做什么事可以一夜乍富……等等。

在说起这些事情时，大家都是突然的兴奋起

来，想象力空前的丰富，写在笔记本上的致富渠道就有：抢银行、借高利贷、集资买彩票、吊凯子、点击网站广告条等等，还有说要卖肾、卖血、卖人口、卖军火的……直到一位先觉说：我们是不是在做黑社会启示录啊？这票潜在的犯罪分子才幡然醒悟，最后定下了3条主要的资金来源：炒股（喔，真是不能免俗），倒买倒卖（重点中的重点，自认为有商业头脑的玩家一定要试），搞研发以获得融资。还有另外几个辅助的渠道，也可以让玩家获得意外的惊喜。

问：除了赚钱之外，游戏中还有什么特别的设计吗？

答：上面提到的，玩家可以在一些公共场合会遇到许多人和事，我觉得这就是一个很特别的设计。以往的"大富翁"游戏，玩家只是在商店里才会看到NPC店员，而且说不了几句话，买了东西就走。《中关村Ⅱ》则别出心裁，增加了众多可以与之互动的NPC角色，玩家可以在一些特殊场所——茶馆、网吧、书店、电影院等等，与这些NPC相识、相知，甚至相恋（当然主要还是让他、她爱上你就好了），如果一切发展顺利，甚至可以带着他们上街溜达。因为这些NPC的性格品德都不同，而且各个身怀绝技，所以当玩家带他们上街时，就会有所帮助或者被他们害惨了。比如：医生可以使你免除入院困扰，分析家会隔三岔五地透露一些市场内幕给你；研究员随时不忘搞开发，每隔一段时间就会发明出一种新道具；而购物狂则会在商场中疯狂采购一堆有用的没用的东西送给你……在确定这个系统之初，我们给它定名为"泡妞系统"，后来一想这太不全面了，因为游戏中的主角也有女性嘛，女生泡妞不成了GL了吗？于是更名为"泡妞勾仔系统"。但是又有人嫌太庸俗，一点也体现不出我们高尚健康的情操，于是最后最后，这个系统被定名为"恋爱系统"。



建筑物3D草稿，要修改的地方好多啊，那是因为要求太严格了，太××了——那么细小的门还要加把手！？

最终定稿，所有的地方都做了完善，就算放得再小，那门把手也若隐若现，大家一定要多看几眼，那可是美工的心血呀。

另外，游戏中还有一些专门制造负面影响的NPC，比如卖盗版光盘的抱小孩妇女、代做假证件的男子、路边散发广告传单的人、输到倾家荡产的赌徒、喜欢噪音的摇滚青年等等，这样的设定既保证了游戏的本土化特色，也使得游戏的趣味性大增。

相信大家对电子市场都有种难言的感受，原因不说也能想到，有趣的是游戏中的电子市场同样很不规范，甚至还有可能买到假货。游戏特别加入了"奇迹"建筑，其面积为普通建筑的9倍，除了视觉上比较壮观，还可大幅度提升玩家的知名度，甚至可以作为胜利的条件。

前作中的人才系统在《中关村Ⅱ》得以继承下来，玩家可以在公司内安排人才来共同管理，加快公司财富的积累速度。而人才的来源主要是通过猎头公司、人才市场以及某些特殊事件来获得。合理配置人才结构可以使公司收益快速上涨。游戏刻意安排了一些IT界风云人物作为玩家的知己，如柳某某、求某某、丁某、王某某……在游戏中也许会有人不时脱口而出"这不就是谁谁谁嘛！"，感觉很熟悉很亲切。

问：在游戏的开发过程中，你们遇到过什么困难吗？

答：最大的困难就是如何给游戏中的中关村定位。我们起先看了《知识英雄》这本书，在刚开始的时候，我们就被"中关村"这3个字圈得死死的，每天一讨论大家脸上就挂着一副忧国忧民的表情。后来不知什么时候一下醒悟过来：为什么我们只懂得把中关村和资本、精英、股权等等联系在一起呢？它也不过是俗世红尘中的一块地而已。思路一打开，素材便如洪水般涌现，任你信手拈来使用。于是我们的游戏中，出现了梦想一夜暴富的赌徒、以揭人隐私为乐的长舌妇，让我们又敬又怕的交通警，愤世嫉俗的摇滚青年……种种三教九流。我们可以体现的，不单是中关村这一条街，还有一个行业的发展史，乃至一个社会的侧面。

中关村孕育了一些非常优秀的企业，在中关村近20年的发展时间里，有很多值得铭记的事件深深地留在我们的记忆中。《中关村Ⅱ》中，也有一些大家所熟悉的事件，只是其中所涉及的公司和人名被化名取代。比如：梦想公司的百万台电脑下线，网聚公司的股票遭停牌；电子商务网站8849倒闭；方园公司的排版软件获国家科技进步一等奖等等，既有正面的也有反面的。这种里程碑式的事件造成的影响也是显而易见，中关村配件价格波动（股票的价格起伏、投资人的信心增加或减少等等，都会因此而受到影响。其实游戏的制作上并不很困难，真正的问题是如何实现我们的目标——通过本土化的题材来透视人生百态，反映社会人文，使游戏脱离单纯肤浅的"玩"，让玩家来共同关爱社会生活，引起共鸣。于是，在这种思路下，你所看到《中关村Ⅱ》便成了现在这番模样。

问：那么在游戏制作时，曾经发生过什么有趣的事呢？

答：很多啊。比如前一段时间，最让我困扰的事莫过于每天下班回家之后，要被迫看一部超级XX的连续剧，名叫——《情XX雨XX》（请用黑体字帮我重点标起来）我的GF超爱看，一集不漏，看到特别XX的地方，还会一把鼻涕一把泪的向我扑过来。每晚20:00，歇斯底里的声音就会从电视里传来，关门也没用，用被子蒙住头也没用……更加可气的是，我还无意识的学会了它的主题歌……有一天走在大街上，随口就哼出来：321321……自己都吓了一大跳！后来又听说了一件轰动又爆笑的事，就是赵X演出时被人泼了一身DB。为此，各大论坛上吵得不可开交，有人说该泼，有人说不该泼，有人说要泼泼别的泼DB太没品，总之很是热闹。有天我们讨论游戏中发生的突发事件的时效性时，美术沈突然跳出来喊："泼DB！泼DB这件事一定要做进去！"同时一脸兴奋的表情。没错没错……后来经过权衡，改成"公然穿纳粹军服上街回家自我反省3天！"够有时效性吧。只是不知道游戏上市以后大家还记不记得曾经发生过这回事了。

在结束这番谈话时，我们显然都意犹未尽，小东说《中关村Ⅱ》项目组的事迹实在太多了，而他们对这款游戏投入的热情也是相当之高，真是到了罄竹难书的地步。但是由于篇幅有限，我们无法一次将他们的故事全部暴光，不过，小东答应下次一定要带更有趣的故事来奉贤给大家。今年6月，《中关村启示录Ⅱ》的大幕即将徐徐拉开，关于本游戏的策划、系统、美术等还有N个可圈可点的特色，也将在下期刊出，敬请期待吧。■

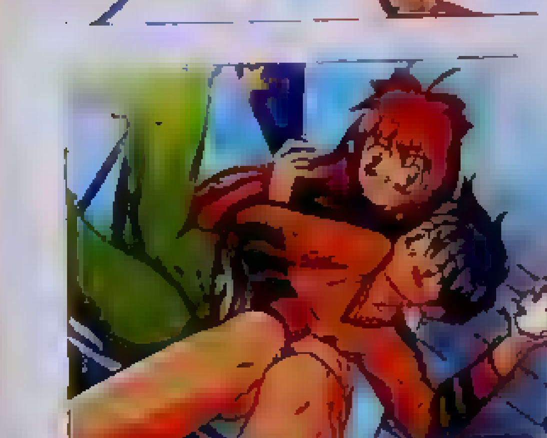
心动情缘

文/小兰

相信很多玩家都知道，恋爱养成游戏最为关键的两个部分就是游戏画面和系统设定。清新脱俗的画面会使玩家对游戏有良好的第一印象，之后才能逐渐融入到游戏之中。相信，没有哪个玩家会对着一个画面粗糙的游戏津津乐道。而完善的系统设定，则是展现游戏内涵和乐趣的保障，也是游戏真实度的保障，而作为超越《心跳回忆》的《心动情缘》，则完全具备了上述两点优秀养成游戏的要素。

《心动情缘》的游戏画面可以用"清新可人"四个字来形容。画面艳丽明亮，色彩感很强，富有时代气息，颜色过度也非常好，完全没有色





块堆砌的感觉，人物形象柔和而饱满，既不乏真实感又继承了日式漫画的风格。在运用了许多鲜亮色彩的同时，画面中也加入了很多养眼的绿色，可以说是既亮丽又朴实，美工水平令人钦佩。游戏中的每一个人物都有自己鲜明的个性，尤其是那些辅助角色，刻画得丝毫不逊于主角。

在系统设定上，《心跳回忆》也许会成为一个恋爱养成游戏的典范，其完善的参数系统设定几乎达到了颠峰，而《心动情缘》作为后起之秀，自然不会输给一个90年代的老游戏。在《心跳回忆》里，玩家主要的任务是锻炼身体和头脑，接触到社会的东西比较少，而《心动情缘》做的却比较符合时代意义，把很多原本需要在学校锻炼的东西全部转





移到了社会上，而且还增加了许多社会实践活动。从总体看来，《心动情缘》在养成系统设定上比《心跳回忆》要更加的完善一些，但却没有本质差别，只不过《心动情缘》显得更时尚和前卫一些，更加符合年轻人的心理。

音乐作为一个在游戏中必不可少的元素在很多时候一直是被玩家所忽略的，尤其是恋爱养成游戏，音乐几乎不会给玩家留下任何的印象。《心动情缘》在背景音乐的制作上还是颇具水准的，在进行游戏时，玩家的心会随着游戏中人物的遭遇和动听的背景音乐一起上下起伏。

笔者认为《心动情缘》作为一部恋爱养成游戏，虽然无法对其他类型的游戏造成什么冲击，但是对于目前惨淡的恋爱养成游戏市场也许将是一个转机，也许会在国内再一次有如96年《心跳回忆》那般的恋爱养成游戏狂潮。■

PLAYMARK

图像表现 ■■■■
音乐音效 ■■■■
操控 ■■■

游戏名称：心动情缘
制作公司：Jeyon
国内发行：天人互动
游戏类型：恋爱养成（ST）
3D加速卡：—
控制：键盘+鼠标
多人游戏：不支持
官方网站：www.biggamer.com

霹雳大富翁Ⅱ

大富翁"系列及其同类型游戏一直很受玩家们的欢迎和喜爱，许多题材都曾被改编成为此种形式的游戏，《霹雳大富翁Ⅱ》就是这样一款游戏，它取材于一款台湾制作的RPG《霹雳奇侠传》。

这里要说明的是，《霹雳奇侠传》是根据一款布袋戏制作的游戏，在台湾布袋戏是很受青少年欢迎的一种表演形式。游戏人物造型为Q版，十分可爱，整个游戏中出场的人物多达10多位，每个人物都有滑稽可笑的语音对话，还有自己的一段故事背景。游戏人物不同，在游戏中的特长也不同，有些人运气很好，有些人则很有攻击性，老爱刁难对手。

《霹雳大富翁Ⅱ》同样采用"大富翁"的基本要素，也是靠投掷骰子来进行游戏的，走到相应的地产上可以盖房子收钱。除了正常的地产点外，在地图上还有很多卡片点、突发事件、游戏屋等，走到里面可以得到相应的物品、奖励或惩罚，并且可以参与各式各样的小游戏。另外，在每个地图上还散布着不同的钱庄、客栈等，走到后可以购买该处股票，谁的股票多谁就可以取得这个产业的控股权。还可以此在股市挣到一比不小数目的横财。

《霹雳大富翁Ⅱ》有很多关卡，场景也将随着关数的增加而越来越大，越来越复杂。很多地图并不是单方向前进的，在交叉路口可以选择变换前进方向，以此避开对手的势力范围。

另外，游戏的战斗场面非常有意思，是根据个人拥有的各种战斗卡片来进行的。每张战斗卡片都有相应的攻击和防御点数，而每个卡片都是各个人物的成名绝技和各门派武功，玩家可以在平时收集和学习一些厉害的武功招式，以便在决斗中打败其他人。决斗获胜的一方可以继续前进，输的一方就要被送到医院休息几天了。

游戏的卡片和道具，种类繁多，整个游戏会出现百种以上的道具和卡片，每种卡片都有不同的功能，大致可以分为攻击卡、防御卡、控神卡、设置障碍卡、股票卡、控制股子点数卡、战斗卡等。■

名称 霹雳大富翁Ⅱ 制作 上市 2002年 类型 代理 版本 C



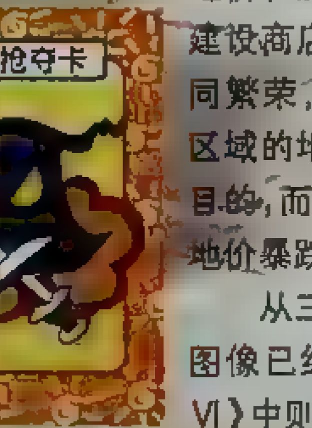
眼看自家的金字招牌《大富翁》逐渐被人遗忘，大宇当然不会无动于衷。经历了五代失利的惨痛教训后，他们的研发进度也达到了前所未有的迅速，一个脱胎换骨的《大富翁VI》即将到来。



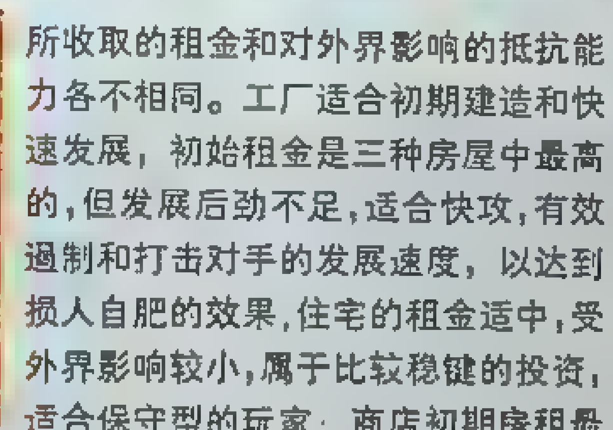
对于众多大富翁 fans 来说，最关心的问题无外乎游戏玩法是否有所改善。可喜的是这次大宇决定恢复以往的回合制游戏方式，令回合与即时可以在《大富翁VI》中共存，玩家可以任选所爱，不再有任何的不适应感。回合制保留了以往游戏的原汁原味，提供更多思考时间，也让玩家找回了过去的闲情雅趣。而对于即时的游戏方式，六代也做了进一步的完善和加强。



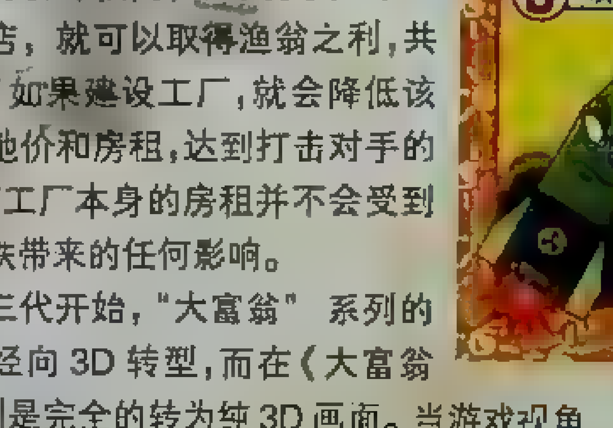
《大富翁VI》即时模式的新特点有：一、角色不会再被对手撞倒，而是只被撞出几步或是改变方向，被连续冲撞也不再出现眩晕的现象，拖延时间的设计被彻底取消了；二、增加了角色气力槽的设定，若玩家连续前进就会消耗气力，当数值耗尽则要强制休息一段时间，速度慢的玩家再不用着急赶不上对手了，单凭跑得快就能赢的战术在新作中的效果明显下降；三、对于受到惩罚或因住院、睡眠而寸步难行的玩家，也将拥有进行其他辅助操作的权利，在休息状态下照样可以买卖股票、查询对手、观察地图，四、游戏对长期静止不动的玩家也采取了相应的惩罚措施，扑灭了一些玩家"站着不动也能发家致富"的懒念头。以上这些改变，都使游戏的即时模式变得更加平衡，大大提高了游戏性和公平性，在紧张刺激之后又回味无穷。



在土地的建设上，《大富翁VI》与以往也有不同，游戏的策略成分大大提高，玩家可以在普通地皮上建造工厂、住宅和商店三种建筑，它们所收取的租金和对外界影响的抵抗能力各不相同。工厂适合初期建造和快速发展，初始租金是三种房屋中最高的，但发展后劲不足，适合快攻，有效遏制和打击对手的发展速度，以达到损人自肥的效果，住宅的租金适中，受外界影响较小，属于比较稳键的投资，适合保守型的玩家；商店初期房租最低，但是容易受到周围地价的影响，具有一定的风险性，但当商店发展到较高级别，并和众多商店连成一片时，便可发展出房租达到天价的豪华商业中心，因此是游戏中最需要考验策略和耐心的产业。玩家可以使用改建卡，把上述三种房屋改建为酒店、银行、垃圾场、俱乐部、科研中心等 9 种特殊的建物，而每种特殊建物都有不同的收费方式。



六代中采用了一种真实的地价互动系统，即房屋的地产价格会随着周遭房屋建设的种类变化而变化。当一片空地上没有任何房屋时，初始的地价是最低的，随着房屋数量的增加，地价会水涨船高，房租也会不断上抬。影响地价下滑的破坏因素有工厂和垃圾厂等；当一个街区中出现工厂时，不但地价暴跌，甚至会严重影响商业和住宅的发展。很明显，新的地价系统使游戏具有了经营的内涵，而游戏的玩法也变得更多样，比如进入对手的商街时，那里的地价和房租都很高，此时玩家如果也建设商店，就可以取得渔翁之利，共同繁荣，如果建设工厂，就会降低该区域的地价和房租，达到打击对手的目的，而工厂本身的房租并不会受到地价暴跌带来的任何影响。



从三代开始，"大富翁" 系列的图像已经向 3D 转型，而在《大富翁VI》中则是完全的转为纯 3D 画面。当游戏视角不符合玩家口胃时，我们还可以通过鼠标拖拉改变镜头角度，甚至是屏幕缩放。地图场景也一改前作死板的面孔，许多动态元素的加入使得游戏世界更加真实。本次冒险包括七个主题，除了我们熟悉的中国、巴黎、日本等地区外，还有全新增加的宇宙和人工岛，在这两幅地图中，所有的景物都前卫夸张，除了精致外还多了几分神秘。

一款优秀的游戏其人物形象深入人心，当年的阿土伯、孙小美、钱夫人、呜咪、金贝贝、沙隆巴斯等 7 位主角依旧同台对抗，而且还增加了 5 名个性十足的角色：小恐龙、DDR、小天使、舞美拉、奇奇，没想到连古怪的外形人和可爱的小动物都想过一把富翁瘾。



此外，新游戏还对卡片的使用、随机事件做了改进，网络功能更是得以加强。以前的"大富翁"系列中，神明、道具、卡片是各自独立的系统，但在六代中，这些内容都合而为一，组成了一个新的卡片系统，总数将有 40 张左右，就连那些玩家熟悉的神明也都将变成卡片。在六代中，神明附身的时机和对象将由玩家自己决定，而且卡片的取得也是由系统随机给出的，玩家在每次经过卡片点时，都会有所得。如果有幸拿到财神卡，使用后便会得到一笔钱，并可免过路费。万一抽到穷神卡，也不要慌，你可以将它使用在对手身上，一解心头之恨。

其次是道具也变成了卡片，比如飞弹卡、路障卡、遥控骰子卡等等，并且其使用方法也不同以往。六代新增了涨价卡、降价卡，可以对街区地价产生涨跌影响；复制卡和宝石卡，一个可以克隆手上的任意一张卡片，另一个则有加倍卡片威力的功效……总之，各种各样的卡片，绝对可以让你尝遍酸甜苦辣的滋味。

另外，游戏中玩家还可以供奉一到数个可爱的小神仙作保护神（宠物？），它们会随着玩家供奉的程度作出相应的反应，施放威力惊人的特技，实现玩家的愿望。而要供奉这些贪婪的小神仙，也一点都不麻烦，只要将没用的卡片"喂"给他们就行了。

大富翁VI　2002年夏季　版本 中文

夏色恋物语 Celebration
——属于自己的情感之旅

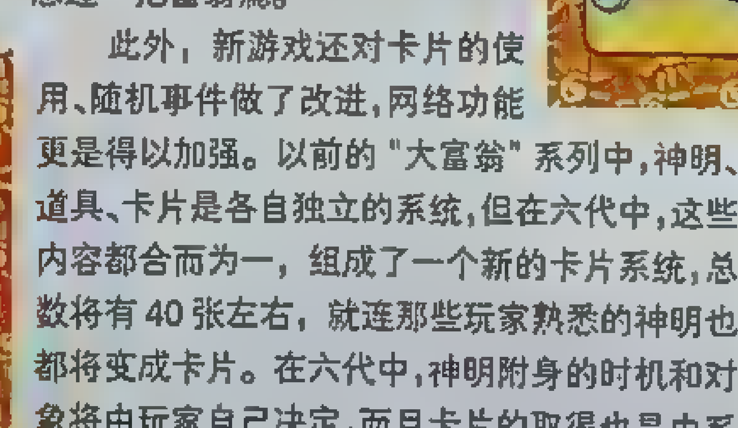
文/多多洛

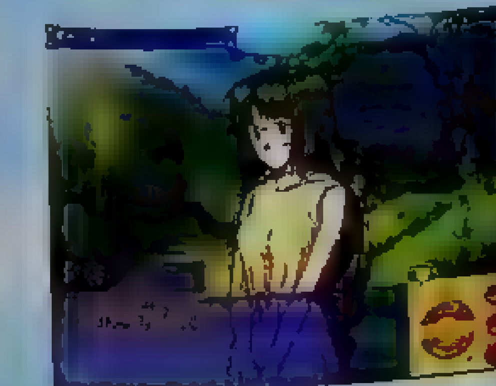
随着恋爱游戏的大潮，又一款新作品《夏色恋物语》踏浪而来。与以往游戏不同的是，《夏色恋物语》的构图具有浓厚的漫画风格，加上千变万化的剧情和结局，仿佛一股清新的夏日风潮，为恋爱这个古老的题材抹上了一层全新的色彩。

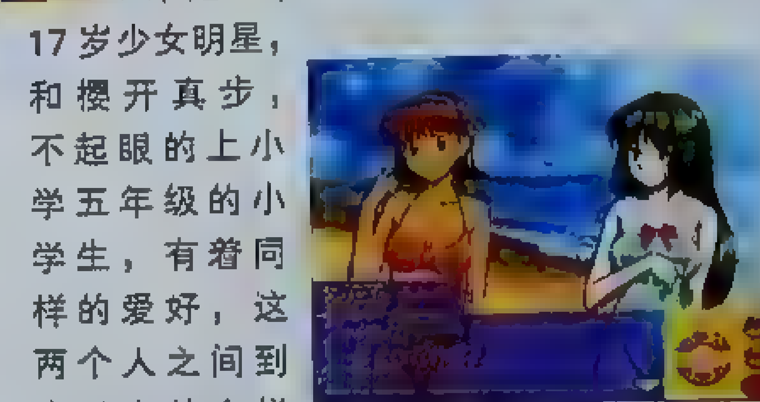
游戏故事并不离奇，在短短的一个月时间内，主人公——从乡下到城市私立高校念书的高三学生——象普通的恋爱游戏中那样，邂逅了各种各样的女孩子，最后在这个假期末找到自己的最爱。而游戏开始时，照常是被熟识的女孩叫醒，遇到的也不是什么外星人或者大人物，在身边开展起来的一段段小故事，也没有什么太多的噱头和幽默对白，却能焕发出惊人的魅力，原因之一就在于游戏的一套别出心裁的系统。



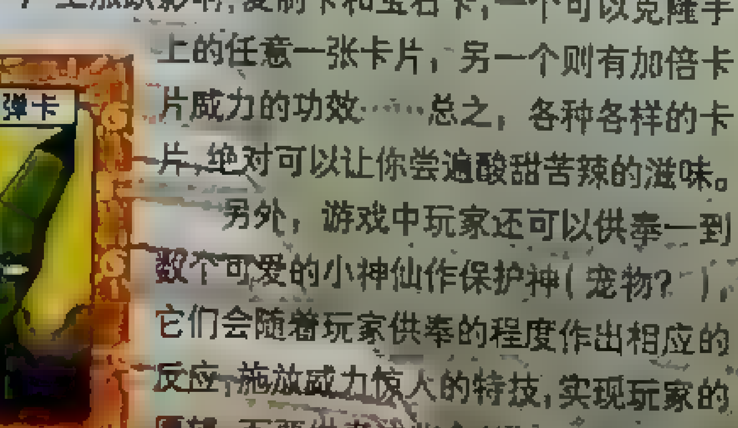
整个游戏的进展，大约可以分成两个阶段。游戏开始，主角接到乡下父亲的电话："你一定要回家来一趟……在这个月的21号。"究竟是怎样的事呢？不寻常的疑惑，正在预示着不寻常的暑假即将开始。到 21 号以前为游戏的前半段，除了主角每周要上补习，每周一、三、五还要到速食店打工，只能在这几件事之间忙里偷闲见到女孩子，发展剧情。看起来是和普通人毫无两样的生活，却是整个游戏的关键：究竟能认识几位女主角，感情发展到什么地步大都在这 20 几天的努力之中。从 21 日到 24 日的几天，主角要回自己的老家探亲，却惊人的发现：原来父母是要自己去相亲！不甘把命运放在别人手里的主角，开始思考起自己的感情问题来。之后的剧情，基本上是以追求特定女孩子为主，靠选项来进行，在最后的十天里，欢乐与痛苦、理智与迷茫都交错在一起，究竟能不能得到自己满意的结局，就要靠玩家的选择了。

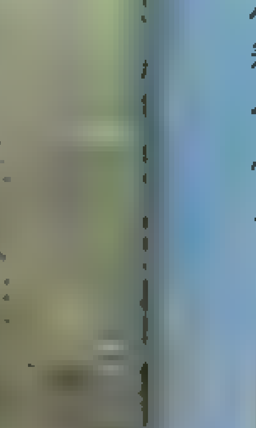






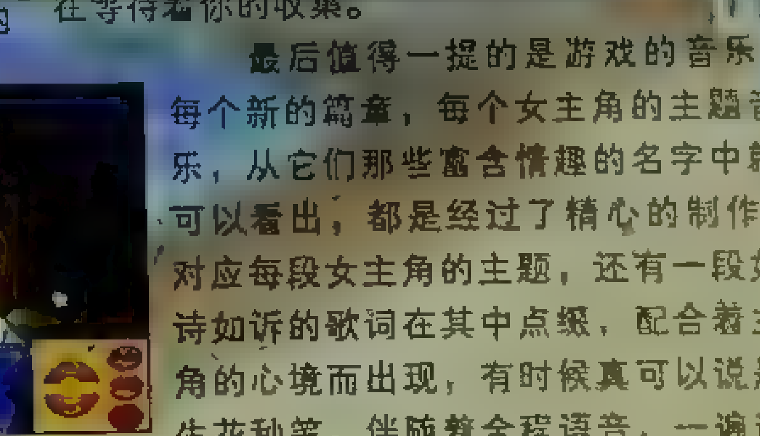
以往的恋爱游戏，时常有人同时发展几线剧情，迷失于脚踏 N 只船当中，依靠最后几天的选择来缩短游戏的进程，避免每个女孩都从头来过，其实已经变成了记忆力的劳动而迷失了恋爱的色彩。《夏色恋物语》游戏流程仅在两三小时左右，明快的流程，配上一分为二的游戏阶段，大大避免了上述的遗憾。游戏中还加入了自己独创的地图世代更新系统和角色世代更新系统，每一次开始游戏，地图都会有不同的变化，如上次流程中是服装店的地方现在也可能摇身变成了卡拉 OK 店，相应的，在服装店出现的剧情就不会再发生了，代之以全新的故事。同样，游戏中的每个女孩的性格也有好多种变化，每次开始游戏时都会随机出现一种，并且在与玩家有了结局之后就不会再出现。每个女主角都有 2-3 种结局，对应不同性格，第二阶段需要主角选择的对话内容也会发生变化。这两种世代更新系统的加入，大大防止了玩过一遍的人用记背答案的方法来进行下一次的游戏，反而敦促玩家直视自己的内心，去领会那情感的真谛。





除了出色的系统外，能使人一遍又一遍玩下去的，就是《夏色恋物语》优秀的人设了。故事中的女孩们，初时看去并没有什么希奇，性格也大都不张扬，可是随着你对她们了解的深入，可以慢慢抓住本游戏的精髓——个性与真实。每个女孩并不象海报上的大众情人或乖乖女、邻家女孩一样，空有一幅躯壳，她们往往会让玩家感到出人意料，说出的许多话语，做出的事情，都象现实中的恋爱少女那样让人琢磨不透，许多地方简直可以做成恋爱参考书呢。比如和主角从高一起就很要好的女孩朝香久美子，两人心底已慢慢向对方敞开，可是当得知原来久美子就是自己未曾谋面就极力想摆脱的相亲对象时，两个人之间的距离反而拉远了。如果是久美子的结局，那种不知道说什么好，等待与羞涩，欲言又止，相互在意反而容易误会，害怕受伤的心情，一副情窦初开的少男少女样子，让人觉得反反覆覆中的剧情不仅不拖沓，反而更加引人入胜。游戏中的女主角还有：京野夕奈，一个温顺雅致的女孩子，学习始终在年级名列前茅的高才生，对主角有好感；优，一个偶然认识的神秘女孩，穿着引人注目的前卫服饰，行为大胆，和主角一再偶遇，谁又能想到她们原来是一个人呢？樱也惠琉，新走红的 17 岁少女明星，和樱开真步，不起眼的上小学五年级的小学生，有着同样的爱好，这两个人之间到底又有什么样的关系呢？整个游戏里许多出人意表的真实，却是事后回味的好对象。此外，象心地纯洁的千金小姐小早川静香，以摄影为爱好，不易受外界左右的独立女孩须藤彩，在打工的地方认识的看似迷糊，却对爱坚持一份纯真的执着的漂亮大姐姐高濑绘里菜，这些女孩隐藏着什么样的故事呢？一份份精彩的回忆，如一份份精美的小礼物，和画廊里面的每一张精美图片一起，正在等待着你的收集。





最后值得一提的是游戏的音乐，每个新的篇章，每个女主角的主题音乐，从它们那些富含情趣的名字中就可以看出，都是经过了精心的制作。对应每段女主角的主题，还有一段如诗如诉的歌词在其中点缀，配合着主角的心境而出现，有时候真可以说是生花秒笔。伴随着全程语音，一遍遍的进行完这个流程在两小时左右的游戏，回想画面、音色与故事，回味不绝。■

名称 夏色 Celebration　制作 游戏橘子　上市 2002年4月
版本 中文

驅逐艦指揮官

我们来了 一切就不一样了！

在最终启动游戏之前，没有人确切地知道《驱逐舰指挥官》（Destroyer Command）到底会是怎样的一个游戏，基本上它会是一个驱逐舰模拟驾驶及战斗的游戏，同时也有可能是一个二次世界大战的海战策略指挥游戏。另外，游戏开发公司之前大力宣传的《猎杀潜航Ⅱ》（Silent Hunter 2）与《驱逐舰指挥官》联机对战的特性，以及《猎杀潜航Ⅱ》推出之际甚至连其本身的多人游戏选项都没有的尴尬，都使得延期推出的《驱逐舰指挥官》愈加受到关注。当这部承载着太多揣测的游戏终于在2月上旬推出，并在国内即将上市之际，让我们赶快登舰出航，向"狼群"出没的北大西洋火速前进吧！

文／梁华栋

驱逐舰是以导弹、鱼雷、舰炮为主要武器，具有多种作战能力的中型水面战舰，所以有人形象地称之为"海上多面手"。

驱逐舰设计思想的萌发是缘于鱼雷艇威胁的增加。当时为了对付机动灵活的鱼雷艇，各国采取了种种举措。1887年，英国率先建造了一种被称为"鱼雷捕捉舰"的舰只，试图利用它与鱼雷艇相同甚至更快的速度来驱逐鱼雷艇，并用火炮消灭它。然而，实战检验结果证明，"鱼雷捕捉舰"难以担当这项任务。1892年，英国海军部再次召集专家对建造鱼雷艇的"克星"舰献计献策。英国著名造船设计师亚罗正式提出建造专门对付鱼雷艇的一种战舰。1893年，"哈沃克"号和"霍内特"号"鱼雷艇驱逐舰"建成服役。这种排水量仅240吨，航速27节的战舰可算是世界上最早的驱逐舰。

第一次世界大战期间，驱逐舰进入一个飞速发展的阶段。驱逐舰排水量发展到1000至1300吨，航速达30至37节，多采用蒸汽轮机作为动力装置。在潜艇大批量应用于海战之后，当时已成为舰队主力的驱逐舰又担负起反潜任务。但直到第二次世界大战期间，驱逐舰才真正具备了反潜、防空等能力。

50年代之后，驱逐舰发展再度出现辉煌驱逐舰所使用的传统火炮、鱼雷、深水炸弹逐渐被导弹所取代。这一点在美国、前苏联等海军强国中体现得尤为明显。美国于1957年开始建造世界上最早的导弹驱逐舰——"孔兹"级，1961年该级10艘舰全部建成。

随着科学技术的进步，海军的武器装备、战术数据系统、火力控制系统和雷达系统都得到很大的发展，从而使得驱逐舰发展进入了新的阶段。70年代以来，各海上强国所建造的驱逐舰排水量绝大多数都在4000吨以上：其中美国"伯克"级导弹驱逐舰满载排水量高达8300吨，第22艘以后甚至高达9033吨。与此同时，各国驱逐舰在增大航速方面也动了不少脑筋：除了改进舰体设计、尽量减少外部设备外，主要在动力装置上下功夫。例如80年代入役的前苏联"无畏"级驱逐舰，满载排水量8200吨，航速高达35节。同时，续航力越来越大，也是驱逐舰发展的一个方向。法国F70反潜驱逐舰的续航力，在18节时高达8500海里。当然，提高战斗力是驱逐舰海上作战的最根本的目标。

目前。按照担负的使命，驱逐舰可分为对海、对空、反潜和多用途型。上述舰型分别侧重装备有舰舰、舰空和反潜导弹等。当今世界拥有驱逐舰的国家约30个，计有400余艘，在标准排水量600吨以上的水面战舰中，驱逐舰数量位居第二。总之，从未来发展趋势看，大舰体、高航速、强火力、远航程等仍是各国海军针对驱逐舰所追求的目标。

参考资料来源：中国公众科技网

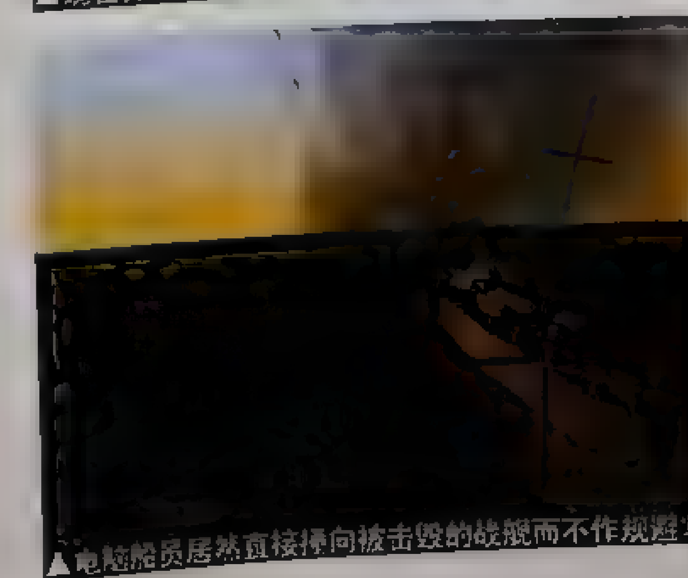
如同大家所期待的，《驱逐舰指挥官》的确拥有自己的多人游戏模式，不过这并不意味就此能够使用这张CD与《猎杀潜航Ⅱ》通过互联网或局域网联机对战了——你仍然需要等候不知什么时候才能推出的支持两个游戏对战的联机升级文件包。3月15日，官方网站终于同时推出了《猎杀潜航Ⅱ》1.1版升级补丁及《驱逐舰指挥官》1.1版升级补丁，连线对战功能终于大功告成。

《驱逐舰指挥官》的图像方面只支持640×480及1024×768两种分辨率，整体表现与《猎杀潜航Ⅱ》相当，而令人诟病的鱼雷水面轨迹效果仍然没有，看来还是只能期待曾经为《猎杀潜航Ⅱ》开发了图像增强软件包的爱好者团体的作业了。
（http.//209 15.141.142/subsim_files/patches.html）

对于驱逐舰，在一般人的理解中它可能就是海军舰艇里的二流角色．要说天下无敌当属航空母舰，提起昨日的海上霸王，都会想到船坚炮利的战列舰，而集高速、坚固、科技密集、火力强大于一身的巡洋舰，则是海军强国不可或缺的象征。至于驱逐舰，好像就是那些造不起"好舰"的国家退而求其次的舰种，甚至于它所存在的价值，也全在于潜艇的肆虐……如果想想当年玩过的海战棋，这种对于驱逐舰"船小炮细"的印象就愈加顽固。

然而驱逐舰之所以能被誉为"海上多面手"，全在于它在海战中所能承担的多种任务。除了我们熟知的反潜作战之外，它还承担着海上防空、护航、巡逻、对岸火力支援等工作，其相对低廉的造价，以及最为实用的能力，都使得驱逐舰在各国获得广泛的部署使用。而在第二次世界大战中，它更是海战舞台上至关重要的角色。


▲现在开始要习惯于作战中损失战舰


▲电脑船员居然直接撞向被击毁的战舰而不作规避?!

▼近距离炮战中别忘了善用鱼雷

直接下达攻击指令即可由电脑船员执行▼

可以自己制定编队队形

在反映第二次世界大战大西洋及太平洋海战的《驱逐舰指挥官》中，你将扮演美军驱逐舰舰长，面对的敌人包括日本、德国和意大利的潜艇、战舰、飞机及登陆特遣部队等，真可谓将驱逐舰的所有用途都用上了。也许是因为在电脑游戏中很少有机会尝试操控这么复杂的战争机器，尽管我们已经非常熟悉它的姊妹篇《猎杀潜航Ⅱ》，但在最初进入《驱逐舰指挥官》的时候仍会一下子有种找不着北的感觉。

在操控界面方面，《驱逐舰指挥官》继承了《猎杀潜航Ⅱ》的衣钵，在游戏中我们不再是指挥"独狼"的"简单任务"，而是常常需要同时指挥4艘至8艘的驱逐舰队，使这些多以集群方式行动的中型水面舰艇能集中火力协同作战。为了适应多单位指挥的需要，游戏中引入了类似RTS的编队系统。

在我们常用的〖F2〗战情视窗，对于属于你所指挥的驱逐舰队，只要按住〖CTRL〗再用鼠标左键点击舰队中任意一艘战舰的图标，则整个舰队即会被选中，此后无论是移动、开火，只需把它们当作一个整体来下达指令就会得到统一的执行。对于尚未编队的零散军舰，则可按住〖SHIFT〗依此用鼠标左键点选各个单位，然后在选中的单位上按右键，在弹出菜单中选择"编队"即可。

为方便对整个编队及其中的单舰进行选择切换指挥，游戏中还提供了〖CapsLock〗键作为编队指挥条的显示开关，在这个编队指挥条上点编队名称就能选中全队，单点编队中的各艘舰船的图标就能选中单舰，虽然不能像RTS中那样为各个部队编号（为什么不呢？有点儿奇怪），但也算是方便。

对于全部选中的编队，所有的速度、方向及导航等指令都是下达给编队旗舰的，旗舰的图标上会有两个圆点标志，编队中的其它舰艇图标上则只有一个圆点。当你切入到战舰上的各个战位，则默认是在旗舰上的相应位置。有时在战斗中你会需要对编队中的各艘战舰单独下达射击命令，这时你需要通过编队指挥条点中单一战舰的图标，并按右键选择"转换旗舰"，则指定的战舰即可接受你的控制。

水面舰艇编队作战时，队形对于火力的发挥非常重要。由于军舰舰炮分布于首、尾及船身中部，皆有各自的射击死角，只有当目标位于舷侧时才能同时开火。在海上炮战中，适当的队形将使编队中的每艘舰艇在战斗中得以迅速占据有利位置，减小己方危险并充分发挥火力，不同的战舰编队队形所产生的战斗结果将有显著的差异。因此游戏中你可以对编队下令编成默认的若干队形，比如单纵队队形、单横队队形、人字队形或V字队形等。除了系统默认的队形，你还可以按住〖F〗键，然后用鼠标拖动编队中的各个舰艇图标，摆出你需要的队形，则各舰会根据指令移动到指定位置，此后的编队移动中将会保持此队形，并在旗舰转向时自动调整编队队形的指向。

在编队指挥中要注意的是，如果单选了一艘或若干艘战舰执行了指定航向的操作，它就会脱离原来的编队而自成一个新的编队（有声音提示说"队形变化"），原编队也不再包含这些战舰，当然这也就是拆分编队的方法了。

熟悉了《驱逐舰指挥官》的编队指挥模式之后，我们再来看看战舰上众多的武器系统。驱逐舰上有多门主炮及防空机枪，通常会在你发现及锁定目标后，由船员自行操控射击。船员的射击中规中矩，自然也会有不少跑靶的情况发生，为了节省弹药或是过瘾，你可以进入主炮控制室中亲自指挥炮击。游戏中所能驾驶的美国驱逐舰都装备了5英寸口径的主炮，数量从三门到五门不等，你在主炮控制室中可以下令各炮齐射或单独射击，齐射的效果是相当过瘾的。不过要全部手动计算目标的距离、航速、航向等数据得出提前量就太烦了，因此可以设定自动计算模式，然后锁定目标（〖L〗、〖X〗）你只要瞄准并注意火控面板上的命中率提示，接近100%时按下空格键众炮齐射就没错。

探测技术是二次世界大战中盟军驱逐舰部队得以取得决定性胜利的关键，在恶劣的气候条件或是夜间条件下，驱逐舰上的雷达可以启动扫描水面或空中的目标，为炮火提供目标预警与瞄准。早期SC海空两用型雷达提供了对空15至30英里、对海5英里的探测能力，但会被敌方的U式潜艇或军舰上的雷达感应器所感知，容易暴露自己的位置，这方面值得注意。战争后期盟军研发出探测距离达11英里的SG型对海雷达，这将大大有利于你的战斗部署。雷达操作可由电脑船员自动操作，并将结果反馈到海图上。

驱逐舰也具备鱼雷发射器，使用中的注意事项与在《猎杀潜航Ⅱ》中的基本一致。值得特别注意的是，驱逐舰的鱼雷发射器分布在舰体左右两侧，而鱼雷的特性仍然是靠陀螺仪导航直线撞击，因此偏转角度的控制仍是个问题。好在驱逐舰的鱼雷发射器是可旋转的，因此只要目标处于所指定的鱼雷发射器船舷一侧，基本上就不会有偏转角度的干扰，但切莫用左舷鱼雷发射器向右舷侧的目标射击，那样子即便是射击静止目标也几乎100%会射丢。还有就是驱逐舰上的鱼雷发射器默认状况下是三管连射，呈散布状射出，对命中目标当然有好处，但有时会显得浪费，因为一般中小型目标有一两枚鱼雷命中就够了，因此你可以将其设为单发。最后要注意的是，对于动态目标应该尽量在2000码以内发射，由于驱逐舰不像潜艇那样具备突袭性，太远发射鱼雷很容易被躲开，最好是双方靠近炮战正酣之时给对方一个下马威。

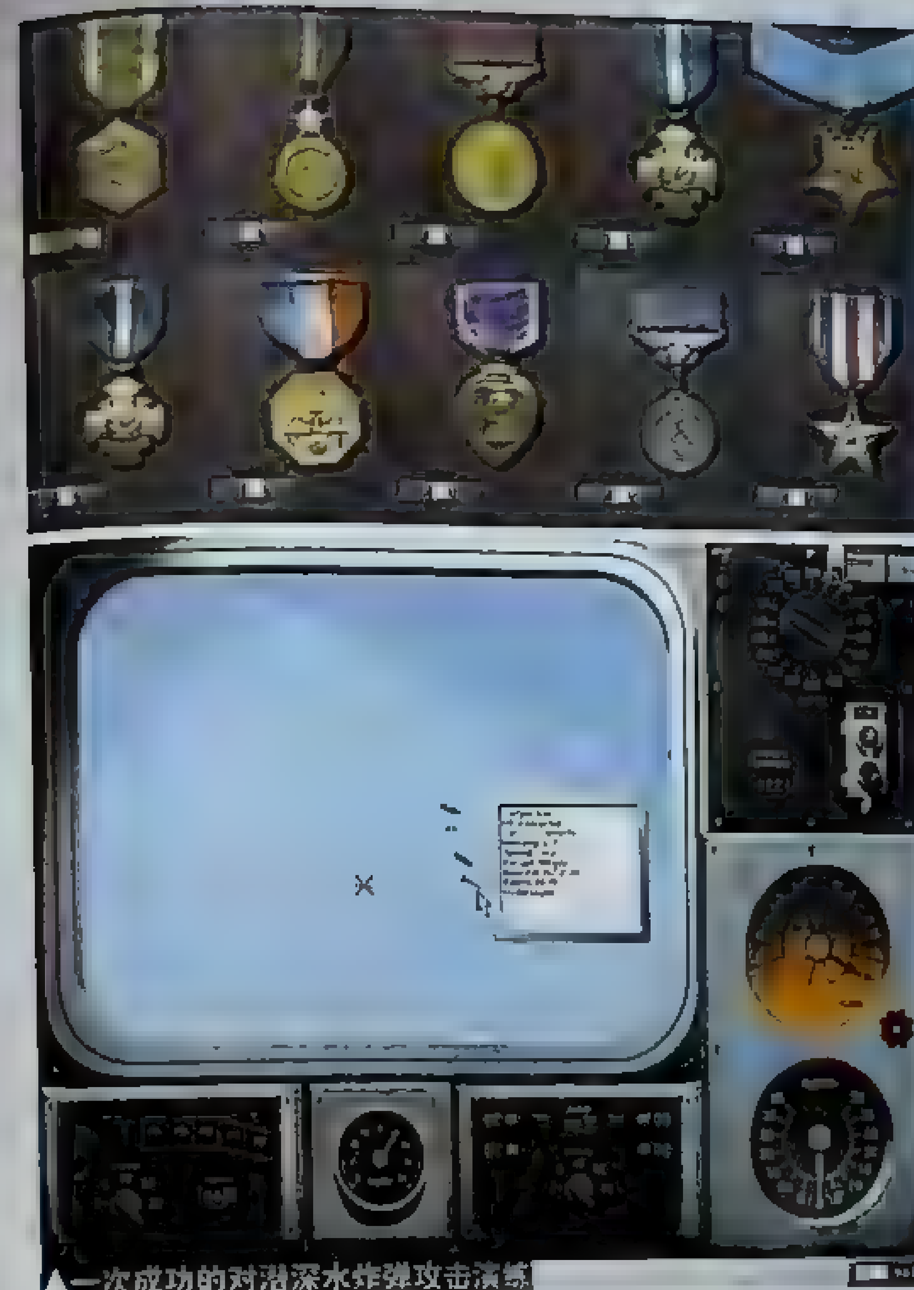

▲驱逐舰上的鱼雷控制舱没有圆形的潜望镜还真有点不习惯


▲亲自参加对空作战时可以在舰上的各个防空战位自由上切换


▲主炮齐射之下真是爽快！

说起来最难的莫过于使用深水炸弹去捕猎那鬼影一般的潜艇了。虽然大家都已经多次尝过深水炸弹的滋味，但自己来扔才发现这比躲炸弹还要难。首先是要找到目标，驱逐舰的声纳室在自动/主动声纳模式下每5秒钟会发出一个主动声纳波，在舰首前方扇形区域内按每次5度的扇区逐次扫描，你可以设定500码至8000码的扫描距离，但较长的探测距离会导致回波较慢。由于自身的噪声影响，驱逐舰声纳是无法探测船体后方区域的，因此在索敌时要随时转向看看侧后方是否有情况。这方面的操作通常由电脑船员自动探测，你只需控制航向将船首扇区交给电脑探测即可。

一旦在探测范围内发现了敌方潜艇，你便可以指挥战舰高速切向目标，按〖PrintScreen〗键进入深水炸弹控制室，这里也有一个类似战情视窗的海图，可以点击目标显示一个闪动的


▲一次成功的对潜深水炸弹攻击演练

区域，若深水炸弹在这个区域中爆炸且深度设定与目标接近，即有可能伤及目标。深水炸弹控制室中可以使用导航键来指挥战舰调整航向与目标相遇，而舰上通常会有船尾深水炸弹投掷轨及舷侧深水炸弹投掷轨，你可以分别设定两者的投掷数量和投掷间隔，基本上一次攻击全部投掷出去，即可覆盖驱逐舰四周一大片区域。

在简易模式下，你可以将鼠标移到目标图标上，弹出目标数据来查看其深度变化情况，在真实难度模式下，你无法获得目标所处深度的数据，但可以通过主动声纳回波的峰线高度估算，目标越深则回波越弱，峰线就越短。因此在你切入目标上方开始投弹时，应根据估算深度调整深水炸弹的设定爆炸深度，最好是一次分不同深度投掷，以增加命中率，因为目标潜艇在这个时候也会剧烈地上浮或下潜来躲避攻击。不过即便是在简易模式下有准确的数据帮助，你也很难做到百发百中，有时目标即便受伤也不会覆没，真是令人干瞪眼，而且投掷深水炸弹后目标位置就消失了，现在才能体会到《猎杀潜航Ⅱ》中敌方驱逐舰舰长的心情——还是当潜艇艇长要来的爽快些啊！不过，当敌方潜艇忍不住向你射出鱼雷之时，你也可以轻松地满舵转向闪到一旁，大家各有千秋，哈哈。

FLAYMAN

图像表现	■■■■	创意	■■■■■
音乐音效	■■■■□	拟真度	■■■■■
操控	■■■■□		

游戏名称：Destroyer Command

出品公司 Ultimation SSI	3D声效卡 DS3D
国内发行：育碧软件	多人游戏 支持
发行版本 1CD Win9X/Me/2K	控制方式 键盘+鼠标
游戏类型 模拟 SLG	出品日期 2002.2
3D加速卡 D3D	官方网站 www.destroyercommand.com

最低配置 PII266/64MB 16MB显存 650MB硬盘
推荐配置 PIII600/128MB 32MB显存
[illegible]
[illegible]

"护航"是游戏中你所遇到的典型任务，通常你需要先行驶到目标的前方或左右两侧，然后在战情视窗中从你的舰船图标上拉出一条导航线，将终点指向需要保护的目标，这时图标会变成一个盾牌，确认后即完成护航模式的设定。当需要保护的目标移动时，你的驱逐舰也会同时行驶在目标周围。此次《驱逐舰指挥官》在战术攻击部分提供了简易模式，你若不想参与复杂的实际作战操控，便可以在战情视窗的海图上，从你的舰队图标拉出导航线指向敌方目标，并在弹出选单中选择舰炮或鱼雷攻击，电脑船员即会自动操控执行自动作战，当然作战结果不像自己操控那么有把握（有把握输，还是赢。）。

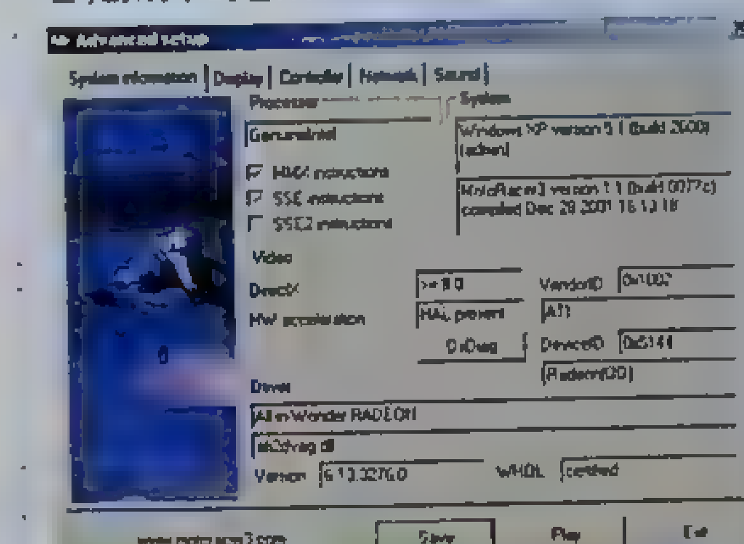
关于游戏的"百战百胜"策略，运气好、有机会的话，我会愿意再与大家探讨。此刻我正在惊涛骇浪中为捕捉那艘徘徊在这片海域的"独狼"而苦恼不堪，我已经不止一次地祈祷着——这个深度应该就是你的所在吧？！■

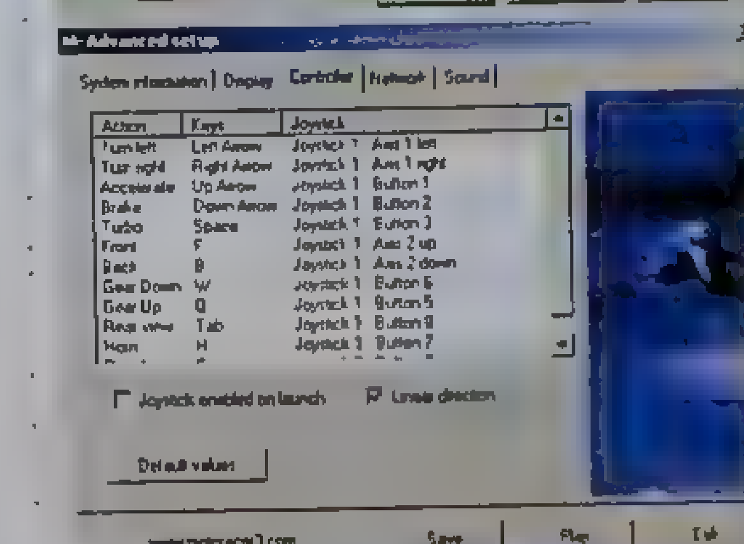
技术勘误处

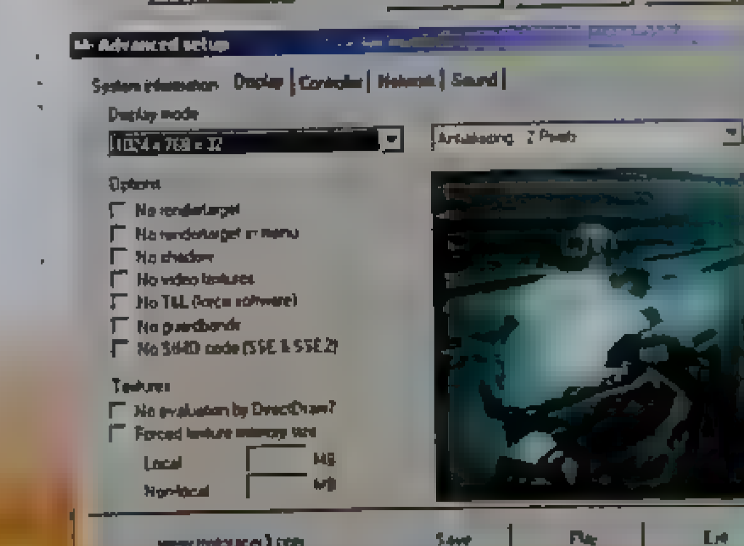
关于2002年第2期IL-2的评述文章中提到的座舱视角不能自动归正的问题，游戏已经设定有一个〖F9〗热键，用于切换座舱视角"自动归正"/"手动归正"两种状态。

关于2002年第2期《四驱车演义Ⅱ》的文章中提到的游戏只有三种可操作视角的问题，实际情况是游戏中只有三种预设可操作视角，但在游戏中可按〖ESC〗进入菜单，将光标移动到每一个预设视角选项上，然后按回车键即可在所有系统可用视角中切换，在出现你希望使用的视角后，退出此菜单，此后在游戏中使用视角切换热键〖V〗切换这三个预设视角时，你所希望使用的视角即可调出。

关于2002年第2期《摩托英豪Ⅱ》的文章中提到的无法设定键盘或摇杆的键位的问题，目前国内正式出版的《摩托英豪Ⅱ》已经升级为1.1版，提供了键盘/摇杆键位的设定选项（在游戏中使用摇杆的方法是先按〖CTRL〗+〖K〗切换至摇杆操控，然后按〖CTRL〗+〖J〗切换摇杆操控模式至用户化设定一项），同时提供了更多分辨率及与显卡特效相关的设定项目，游戏中的音效表现亦已正常。









英特尔®数字世界杯

首界FIFA2002电脑游戏大赛——决赛报道

文 /Aan

序言

给我一次机会，我会证明给你看……曾经有一个玩家这样对我说。

我想这样的机会只有在游戏比赛中才会有。回想每次的游戏比赛也必定是玩家的节日，而传统节日的意义——有相同爱好或同类的人群聚集在一起的日子，所以游戏比赛则是一群 Gamer 的盛会。

2001 年中国足球终于圆了 44 年的梦，第一次进入了世界杯决赛圈，无数球迷为此而疯狂。就在中国足球队进入世界杯的同时，一群充满热情的 Gamer 也正在积极筹划着一次中国有史以来最大的 FIFA 电脑游戏大赛。

通常每次比赛困扰组委会的最大问题就是经费，实力雄厚的赞助商自然是必不可少。这一次，比赛的组委会从 2001 年夏季便开始和 Intel——世界上最大的芯片厂商进行着接触。经历了 3 个月的合作谈判，终于在 2001 年 11 月底确定了本次 Intel 数字世界杯的初步方案。

2001 年 12 月 17 日，成都维雀瑞纳竞技场——一家游戏俱乐部的下属网吧——Intel 数字世界杯的新闻发布会在这里进行，随即这个消息就在全国 FIFA 玩家中广为流传，15 个城市的资格赛开始积极筹备中。

1 月份全国 15 个城市 19 个赛点，历时 9 天的资格赛在组委会和 Intel 的共同努力下顺利完成，随后的预赛则完全是 FIFA 高手的较量，为了争夺到成都参加总决赛的名额，每个选手都倾尽全力。是啊，每名参赛的玩家都梦想着能参加成都的总决赛，成为中国的 FIFA 第一人。

对于这次活动，我仅仅亲身参与了最终的决赛，但那却是令人难忘的三天

2002 年 3 月 1 日，下午，准备

笔者有幸和另外几家媒体的同行一起奔赴成都报道本次比赛活动。北京出发的飞机总是晚点，坐在机舱里面至少等了半个小时才排上跑道。发动，滑行，冲刺，起飞

到成都的飞行时间有 2 个多小时，一路上不由让我想起了 2 年前的一次比赛，那次是 Quake3 的比赛——IE 大赛。比赛的组织者和本次 FIFA 比赛的组织者基本都没有变，而我到现在也还记得，当时那些近乎疯狂的玩家，他们的热情是那么的令人激动。大屏幕转播着比赛的实况，全场每一位观众都会随着精彩的比赛情景而欢呼，每位选手都在为着荣誉而战斗，每一场比赛都让人心血沸腾。那次的比赛一共 3 天，全国各地参赛的选手一共 128 名。

本来以为那样的比赛可以办成一年一度的玩家盛会，但最后还是由于经费的原因，第二年便取消了赛事，不由得让人感觉惋惜。

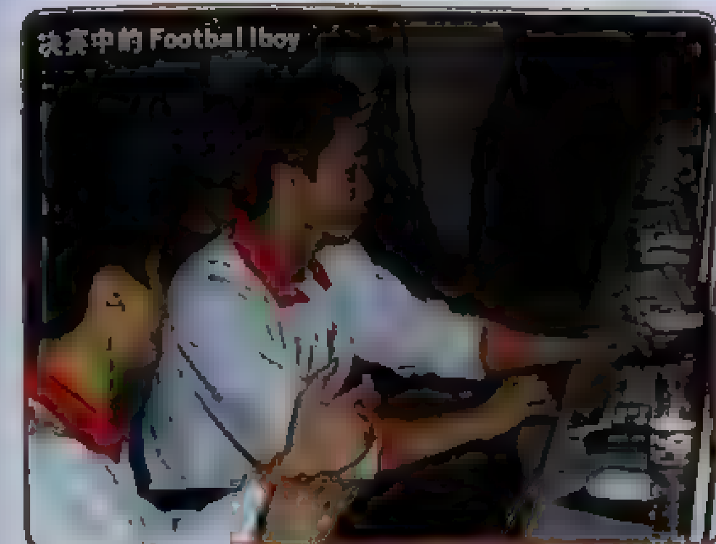
到达成都，组织者安排住的地方离比赛的场地非常近，步行几分钟就可以到达，所有的选手也都统一住宿在这里。随后我便前往参观比赛场地——成都维雀瑞纳竞技场。两层的网吧，装配了近百台豪华配置的电脑，至少在我看来应该算属于豪华的范围内了，统一的 Intel 最新款奔腾 4–1.7G CPU。所有比赛用机都是这家网吧原有的设备，据主办者介绍，配置这样的机器主要是希望各路选手能充分发挥个人的实力，尽量把客观因素对比赛结果的影响减少到最低。毕竟对于游戏选手来说，电脑就象短跑运动员的跑鞋一样，没有好的装备，总会影响到选手水平的发挥。

此时网吧已经停止了对外营业，这三天将完全为本次比赛服务。赛场的布置当时还没有全部完成，只是在四外墙壁上张贴了些许比赛宣传画，最醒目的还要说是一进门就可以看到的比赛宣传背板，那是一块足有 10 几平米的大型背板，上面有本次大赛的标志以及赞助厂商 Intel 和电子艺界等公司的标志。看到这里让我感到了由衷的欣慰，相信在所有游戏人的共同努力下，内地的电脑游戏事业将拥有一个美好的未来。

场地中已经有不少提前抵达成都的选手正在调试机器，或者进行一些赛前热身的友谊比赛。从选手的表情来看，他们都处于一种兴奋的状态。一些上海的选手来得非常早，他们都隶属于上海 FIFA 联盟，一行 4 人，赛前他们声称有信心将本次比赛的冠军奖杯捧回上海。大部分选手都自备了游戏手柄或键盘来参加比赛，我个人对 FIFA 游戏并非很精通，只是在 FIFA99 那个年代曾和朋友一起在局域网中练习，总体感觉 FIFA 没有 Quake 类游戏那么激烈，并一直认为这并非主流游戏，而当这几天观看完所有的比赛之后，我改变了以往的观点。是的，足球永远值得有人为她而疯狂，有人为她而付出，有人为她得到荣誉。

转眼就到了晚上，吃过晚饭回到比赛场地，又见到了一些刚刚到成都的选手，他们大多还都带着行李，明显是刚刚下车便直接奔赴这里报道了。每个人的脸上流露着同样的兴奋，相信这里大部分人都是第一次参加这样正规的比赛，对周围的一切都充满了好奇。他们中每个人的想法也大不相同，有的选手仅仅是想来观摩一下国内 FIFA 最高水平的角逐，而另一些则是抱着不拿冠军誓不罢休的决心来到这里的，有的人甚至连回去的车票钱都没有准备，真有些古人破釜沉舟的豪情了。我想，年轻真好，可以有着无数的梦想，即使这个梦并不真切，但我却相信可以用时间来改变她，因为年轻，因为年轻的热情。

天慢慢陷入了完全的黑暗，工作人员也在开始布置第二天开幕式的场地了，宣传旗帜，投影器材，比赛用的 FIFA2002 版本调试，网络测试，比赛裁判表格复印，以及很多常人意想不到的细节，总之在我眼里他们很忙。



Intel 作为本次比赛的主办方，他们的代表也在此时来到了比赛现场，协助检查各种设备是否按要求已经到位。

也许是因为飞行的感觉，我提前返回了宾馆。躺在床上，我想，如果我是个选手呢？如果我是个顶尖选手呢？如果我能获得冠军呢？如果我 ……

2002 年 3 月 2 日，清晨，开幕

幸好我有早起的好习惯，这让我没有错过比赛前的那段紧张时间。比赛组织者仍然在忙碌着，场面显得有些混乱，至少给我这样的感觉。比赛选手更换统一的服装，主持人紧张地不时低头看着手中的讲稿，工作人员仔细审查着每个角落生怕遗忘些什么。

10 点，选手正式入场。选手按照地区逐一进场，统一身着比赛的白色体恤衫，大部分人脸上都流露着激动的表情，更多的则是紧张。我自己似乎也有点紧张了，也许是受整场气氛的感染吧。

10 点 15 分，比赛主办方讲话，选手宣誓，随后便是抽签，分组，战斗随即开始。比赛开始后似乎每个选手都在瞬间开始变得适应，那一份紧张也随即变成了兴奋状态，这让我感到有点意外。这也许正是游戏比赛选手与体育运动员共有的素质吧。第一轮的比赛毫无悬念，种子选手和大家公认的高手都顺利地通过了



第一轮，而真正的战斗发生在第二轮。

本轮最让人关心的是 windboy 与 Gizy 的比赛，windboy 是广东的著名高手，Gizy 则是上海著名选手，而且曾经多次夺得地区比赛冠军，并一向能以气势压倒对手而著称。另外的一场则是香港选手 DUSTX 和上海选手 Unreal 的对战，DUSTX 是本次 WCG 代表香港出赛的选手，而内地玩家却并不了解他的实力和打法。

windboy 和 Gizy 的比赛果然紧张异常，双方比分一直交替上升，每一个进球之后都可以听到 Gizy 兴奋的呐喊。相对 windboy 则一直保持着冷静的态度，丝毫看不出有什么异样。90 分钟的比赛结束时，双方战平，30 分钟的加时赛踢完了，也没有金球的产生，随后便是点球大战。这是本次比赛第一次，也是唯一的一次用点球决出胜负的场次。比赛是残酷的，在点球中选手们只能把命运交给奔腾 4 处理器了。最终 windboy 输了，Gizy 以及身边的上海选手都欢欣鼓舞的样子。与此同时另外一名北京选手，同时也是本次比赛夺冠大热门的 CNDI 也被一位无名选手击败，与 windboy 双双进入败者组。此时北京选手能否打入最后的四强，无疑也打上了一个问号。

至于 DUSTX 与 Unreal 的比赛则毫无观赏性可言，Unreal 以 13 1 的悬殊比分取得了胜利。这让所有在场的人不得不承认上海选手的实力。

随后的比赛一直在紧张进行中，北京选手 William 顺利的从胜者组一直打到最后，而 CNDI 以及 windboy 也都在败组以全胜的战绩坚持到了最后的决赛。而此时，一位并不为人关注的广东选手 Footbal.boy 也悄然打入了 8 强。

第一天的比赛结束了，等待这些选手的将是明天真正的决战。整个晚上被淘汰的选手们都在维雀瑞纳竞技场里面相互交流着，毕竟这些平时都只能在网上交谈的 Gamer 终于聚集到了一起，大家互相分享着游戏或者年轻人应有的快乐，毕竟游戏仅仅是生活中的一部分，至少我一直这样认为……

很多人直到入夜零点才返回住地休息，是啊，时间就是这么短暂，这样的机会一年中又有几次？一生中又能有几次？

2002 年 3 月 3 日，中午，决战

整个上午都显得那么冷清，因为只有几场半决赛要打。也许大家都积蓄着热情，期待着下午的最终决战吧。在上午的比赛中，北京的 CNDI 淘汰了 unreal，Gizy 则艰辛的打败了 windboy，随后却被 CNDI 击败。在最后一场半决赛中，William 遭遇了 CNDI，两位同城选手上演了“德比之战”。那场比赛并没有在观众区的大屏幕上转播，组织者表示说为了节约时间，最后 William 胜出，打入了最后的冠亚军决赛。事后有传闻说 CNDI 故意放水，因为 William 从来没有得过大赛的比赛冠军，两位朋友互相之间默契了一下，CNDI 把决赛权交给了 William。

与现实世界杯的最后决赛一样平淡无奇，北京 William 与广东 Footballboy 进行的最后冠军决战也没



有给观众带来更多的激情。可以说比赛毫无悬念可言，Footballboy 一直领先 2 球以上控制着比赛的主动权。

冠军在人群的掌声中诞生了，钱子立（Footballboy）最终获得了价值 2 万元人民币的奖金以及奖品，其中包括前往韩国观看世界杯比赛的球票。当电视台以及记者的灯光在前台闪烁的时候，我想，这是选手最幸福的时刻，他们得到了证明，得到了渴望已久的胜利，得到了更多玩家的尊重。这是他们应得的荣誉。

在闪光灯以及玩家的掌声中，Intel 数字世界杯落下了帷幕。

给我一次机会，我会证明给你看……又一个玩家这样对我说…… ■





Intel 数字世界杯比赛备忘录

- ■比赛历时 2 个月，全国 15 个城市超过 10 万人参与了本次活动的资格赛。
- ■比赛除主办单位 Intel 外，参与比赛单位有，电子艺界，海鹏数字文化传媒有限公司，博雅公司，上海前线市场营销策划有限公司。
- ■比赛各地组织工作人员超过 80 人。组委会主要成员：海滨，丛冰，马霆，杨旭。
- ■比赛总奖金额超过 76500 元人民币。
- ■比赛报道媒体超过 40 家（含网络媒体）。

F1的虚拟竞速世界

F1 2001 AND MORE

文/王博

恰逢春节公司放长假，好一段难得的空闲时光，我关闭呼机和手机，将自己反锁在家里，仔细研究 EA Sport 的年度大作——《F1 2001》。在电脑屏幕前"飞驰"的同时，曾经体验过的数款经典 F1 游戏的画面也不断浮现在脑海中

模拟度

《F1 2001》的模拟度绝对是所有 F1 游戏中最高的，赛车可能出现的任何运动轨迹和物理特效都被电脑程序模拟出来，诸如转向不足、转向过度、动力衰竭、打摆子、侧滑甩尾乃至凌空翻车等。游戏中轮胎与沥青接触所产生的地表效应更是逼真，轮胎碾过"路肩"时车辆会产生轻微侧滑，避震器的颤动令玩家仿佛坐在真正的 F1 赛车里，车手的头部也会因此而前后左右晃动，这也就意味着你看到的将是纯正的主视角画面，即与 F1 车手驾驶时的视觉效果一模一样。众所周知，F1 车手大都玩 F1 模拟游戏，今年，更是以英美车队的加拿大车手维仑纽夫和威廉姆斯车队的哥伦比亚车手蒙托亚为代表的几名车手改用《F1 2001》做为自己的模拟训练器，由此可见游戏的模拟度之高。

音响效果

驾驶 F1 怎能闭上双眼呢？可一旦你闭上眼睛，《F1 2001》所精心营造的音响效果足以震撼你的心灵，使你仿佛置身于真实的 F1 赛场。游戏将 F1 引擎所特有的质感模拟得极其到位，尤其是转速越来越高时的排气管所发出的尖锐啸声更是一绝。你可以听到进档或退档时齿轮咬合的卡嗒声，制动时轮胎与路面剧烈摩擦的"噗噗"声，以及由于油门过猛、后轮侧滑所产生的"吱吱"声。如果你通过场外摄像机观赏比赛，你还能听到 F1 赛车高速划过空气时的"嗖嗖"声。一句话，《F1 2001》的音响效果绝对完美、无懈可击。

整体视效

毫不夸张地说，游戏的视觉效果直逼电视现场直播，如果再辅以解说员的声音，玩家将得到近乎完美的临场感。赛道各段设有十几台摄像机，任何一个精彩镜头都将被记录下来。玩家的赛车上也装有数台摄像机，你可以从任一角度欣赏自己驰骋时的英姿。不过，要享受这一切是否需要很高的硬件配置？不，游戏设有多档的视效，既使你的电脑配置较低，也至少可以保证赛车能跑起来。游戏的重大技术革新莫过于玩家可以手动设置游戏的屏幕刷新率，最高支持 100Hz，你再不必因闪烁的屏幕而出现驾驶疲劳了。

车手培训教程

《F1 2001》最与众不同的是，游戏附带一部完整详尽的车手培训教程，玩家将在几条最具典型意义的赛道上循序渐进学习如何驾驶一部 F1 战车。你可以预先钻进米纳尔迪或飞箭车队的双座特型 F1 赛车由试车手带跑，借以观摩对方如何合理运用动作。接着就轮到你亲自驾车在规定时间内通过指定弯道了。需要指出的是，这个创意并非《F1 2001》独创，上一代《F1 2000》就已经有了，只不过这一代的教程更翔实。

F1游戏的发展方面

F1 游戏若想保持吸引力，是否可以向 RPG 模式靠拢？是否可以借鉴《极品飞车：动力之城》的构思？比如，让玩家扮演一名 F1 新秀，应付每周的训练、试车、媒体采访、比赛和生活，力争在有限的、竞争激烈的 F1 生涯中夺取更多殊荣。我想，这样的设计或许有助于使玩家全方位感受 F1 的魅力，并在一个立体的 F1 文化氛围中得到充实的享受。

速度感

遗憾的是，《F1 2001》的速度表现力不能使玩家的双眼感受到极速的冲击波，沥青路面的纹理并未因高速行进而产生视觉上的拉丝效果，一切看上去都过于"历历在目"了。或许，设计者的初衷是希望玩家在高速行驶时能准确判断路况，但竞速游戏缺乏速度感是致命缺陷。详见右侧 UbiSoft 公司的《一级方程式大奖赛》，柏油颗粒会随着车速的增加显现出粒子射流的感觉。



驾驶座舱

《F1 2001》的驾驶座舱采用小广角镜头，目的是略微夸张透视效果，以产生更强的速度感。不知为什么，驾驶舱令我产生一种对赛车的信任感，或许是车手的双手、档表、速度表和转速表都非常真实的原因吧，仿佛自己跨入的就是价值连城的 F1 战车。更值得一提的是，每部赛车的驾驶舱都和真实情况保持一致，你可以清晰地分辨出法拉力 F2001、麦克拉仑 MP4-16 和威廉姆斯 FW23。由此可见 EA Sport 设计师的认真精神。请看右侧 MicroProse 的《世纪金冠军Ⅲ》，视角稍欠开阔，每部车的驾驶舱款式没有区别，而且车手仿佛在"撒把"驾驶。



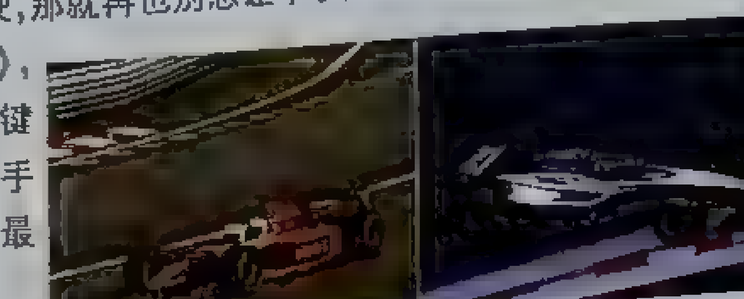
赛场环境

毫不夸张地说，《F1 2001》的赛道与真实 F1 赛场完全一致。EA Sport 对大奖赛的每条赛道都进行了详尽的实地考察，连每一条护栏和"胎墙"都分毫不差。面对如此精湛的"做工"，笔者已经担心是否还会有观众买票涌入 F1 赛场。至于赛道细节就更是耐人寻味，路面的胎印会根据油门和刹车力道而产生虚实变化，决不是一条简单的黑色拖带，弯道会因车辆的不断驶过而逐渐铺满刹车痕，只差弥漫在空气中的橡胶味儿了。图中同一个弯的路面质感，右侧 Psygnosis 公司的《一级方程》就显得过于简单。



操纵感

最后，我们不得不谈一谈《F1 2001》的重大缺陷——游戏的键盘操控完全失败。如果你把辅助驾驶功能开到高档，操控将变得异常容易，你只需按住油门，电脑程序将自动控制刹车、档位和方向盘，并且以最佳效率过弯。如果你把辅助驾驶开到中档，操控将变得异常高难，完全超过人体（手指）所能承受的极限，玩家会常常在沙坑中挣扎。至于关闭辅助驾驶，那就再也别想让车子走直线了。相比右侧的上一代产品《F1 2000》，其顺畅平滑的键盘操控既使新手也能准确切入最佳行驶路线。



赛道图

游戏的赛道图详细标注了每个弯道的名称、最佳速度和档位，令玩家可以反复研究赛道极限。相比而言，右侧 MicroProse 公司的《世纪金冠军Ⅲ》采用了立体赛道图，虽然视觉效果不错，但没有专业数据，对玩家不具备指导价值。



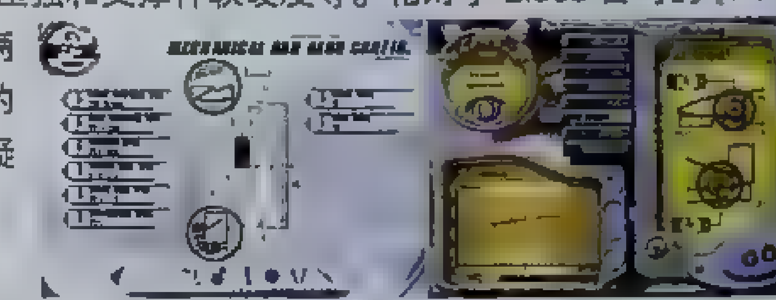
赛车模型

《F1 2001》的车模丝毫不逊色于真实的 F1 赛车，车身的阴影和反光会因受光角度的不同而产生不断变化的光效，车身碳纤维的质感维妙维肖，称之为以假乱真也毫不为过。反观 UbiSoft 公司的《一级方程式大奖赛》，车模光效永远固定不动，任何光线下都是一个样子。两幅游戏图片的对比很说明问题，左侧《F1 2001》中的赛车正处逆光，造型生动自然，而《一级方程式大奖赛》中的赛车没有显著光源，略显做作。



车辆调校

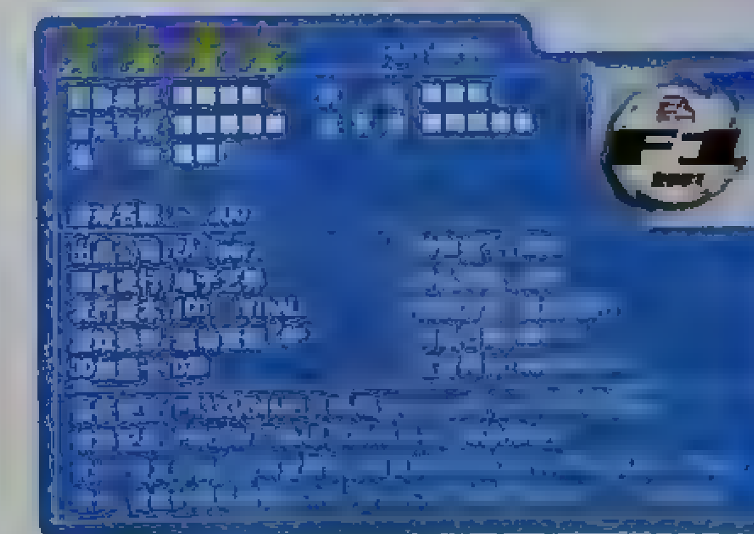
车辆调校是《F1 2001》中的精华所在，尽管许多玩家觉得这一项稍显繁琐，但这却体现着游戏公司的研发实力。要知道，一个小小的部件竟能左右整车的性能，许许多多个小部件相互影响，其运算量将是非常巨大的。请记住《F1 2001》中的调校项目吧，包括轮胎类型、载油量、进站次数、具体进站圈数、档位齿轮比例、前后定风翼倾斜角度、前后阻尼器、方向盘锁、前后配重、刹车重心、轮胎倾斜角度、轮胎充气量、轮架高度、轮架松紧度、弹簧压强和支撑杆软硬度等。相对于 Eidos 公司的《F1 大奖赛》中的车辆调校，左侧的《F1 2001》无疑是最全面的。



附录：其它著名 F1 游戏推荐表

游戏	说明
《一级方程式大奖赛》	法国 UbiSoft 公司出品，已推出第三代。
《世纪金冠军》	美国 MicroProse 公司出品，已推出第三代。
《F1 大奖赛》	英国 Eidos 公司出品，已推出第二代。
《一级方程》	英国 Psygnosis 公司出品，已推出第三代。

春节就这样在忙忙碌碌的游戏中不知不觉过去了，春天也静悄悄地来了，F1 新赛季也开始了，我们不妨暂用《F1 2001》感受新赛季，我们更期待《F1 2002》带给我们新的惊喜。■



极限皮划艇 KAYAK EXTREME

文 / 善良的大灰狼

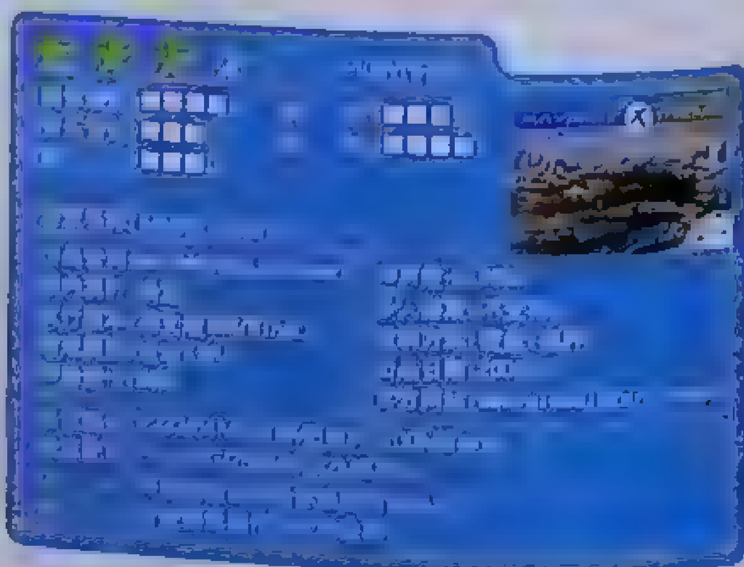
奔腾的河流不断激打着岸边的礁石，溅起朵朵浪花，湖光山色中一艘小皮艇顺流而下，在浪花与旋涡中勇敢穿梭，时而埋入水下，时而又被抛出浪头，划船者灵巧地控制着双桨，避开暗流与礁石，向着山下飘动彩带的终点前进……随着生活质量的提高，越来越多的人们开始渴望大自然的探险，而高山皮划艇运动正是其中最为刺激的一种，可惜由于条件所限，并非每一个人都能如愿以偿，而就算有机会参与其中，那满布激流、险滩的行程相信也非普通人所能承受。难道说要想体验那种极限的运动乐趣真的没希望了吗？伴随着《极限皮划艇》（Kayak Extreme，后文简称 KE）的诞生，一切都变得简单了。

KE 中玩家将扮演一位皮划艇运动员，在世界各地的激流险滩中体验极限运动的快乐。对应不同玩家对皮划艇运动的不同认识，游戏中提供了冠军赛、自由滑和练习三种游戏模式。在冠军赛中玩家将和电脑 AI 对手同道竞技，争夺全部赛道的总冠军，很多玩家都不太看得起电脑 AI 对手，但这次你可要小心了，游戏中的计分方式并不是想象中那样简单。在皮划艇运动中，就算你能够最快地到达终点也并不一定能取得比赛的胜利。赛道中安放了众多的通道条，玩家必须准确无误地顺着通道条的位置走，才可能获得分数。因此在竞技比赛中，如何将速度与前进路线完美地统一将是你获得成功的保证。相比冠军赛中竞技味颇浓的设计，自由滑模式中，玩家可以自由自在地控制着自己的小艇，在美丽的大自然风光中任意穿行，湖光山色尽收眼底，真是美不胜收。但同样需要注意的是，尽管自由滑模式中没有对手，但电脑仍然规定了一定的过关时限，因此玩家如果滑的太慢，或者没有按赛道规定路线走，可是无法进入下一关的哦。练习模式则是游戏中最简单的模式，建议刚开始游戏时都选择它来熟悉基本的操作控制。

运动类游戏往往为了让玩家能够在电脑上用手尽可能地表现出现实中需要运动全身才能完成的动作，因此都会在游戏的控制上大做文章。KE 也不例外，但与其他运动游戏不同的是，由于皮划艇是从高处往低处移动，皮划艇本身动力主要为水流的自然推动，因此划艇者手中的双桨基本上是用来进行方向和平衡控制的。也正是因此，在 KE 中，玩家需要不断地按动划桨键来提高或者减低自己的当前速度，颇为刺激，但唯一的问题就是经过了一场激烈的比赛之后，手酸指痛是免不了的了。由于高山皮划艇运动中，暗流很多，只是依靠划桨很难通过，因此根据运动中的技巧，游戏中还加入了翻身键，玩家按下翻身键后，运动员会猛一翻身，将头朝下，艇身朝上，达到减少暗流的阻力，快速通过某些水域的目地，真是又学到了一课。

运动游戏除了本身要对运动进行精确的模拟外，对于运动场地当中美丽的大自然风光也不能马虎带过。KE 由于是在户外山间溪流中进行，因此风光景色的描绘自然更为重要。另外由于游戏得到英特尔奔腾 4 处理器的全力支持，因此在画面上几近完美。在游戏所提供的十二条赛道中，玩家将可以在城郊、野地、高山、雪原、非洲大峡谷的河道中一试身手，完全采自真实世界的景物设计让人有种回归大自然的感觉。秀丽的风光让人流连忘返，另外清澈见底的水流效果，更让人惊叹。唯一比较遗憾的是，鉴于获得了英特尔的赞助，因此自然少不了给英特尔打广告，于是乎在美丽的河川岸边也就出现了许多标有奔腾 4 芯片的注册商标，有点煞风景。

极美的画面，有趣的操作，尽管游戏本身支持键盘控制，但如果可能，还是请大家使用游戏手柄，相信会更容易上手控制，同时如果玩家的电脑上装有奔腾 4 处理器，那么可以获得更为美丽的风光和流畅的运行速度（其实游戏基本的画面效果已经相当出色了，而且运行速度也非常流畅）。最后要说的是，在进行冠军赛模式时，玩家的皮划艇是可以撞击对手的，虽然不能让他因此退出比赛，但使其浪费点时间，给自己夺冠创造更多的机会又是何乐而不为呢……■



REAL POOL2 真台球2



文 /Kurdt

很早以前，球类运动一直是在户外的场地上进行的。当时有些人骑在马上手里拿着球棍，击打地上的圆球。这项运动的规则很简单，人们在地上划一个圆圈，谁把球打进圈里就是胜利者。后来这种游戏被移到了室内的台桌上，在桌子中心开个洞，用木棍将球击入洞内。曾经有人形象地说，这是桌子上的高尔夫。很快，桌子上的运动从 1 个洞发展到 4 个洞，4 个洞分布在桌子的 4 角。球洞的增加激发了玩球人的兴趣。不久后人们继续尝试改进了球杆，并将球洞增加到了 6 个，最终形成了现在人们所熟知的落袋式台球——POOL。

由于台球运动在欧美各国相当流行，各游戏厂商自然也不会放过这块不小的蛋糕，此类作品在游戏市场上也屡有佳作，例如红极一时的 "VIRTUAL POOL" 系列。在此笔者要为大家介绍的是由 INFORGRAMES 出品发行的另一款台球精品——《真台球 2》（REAL POOL2，后文简称 RP2）

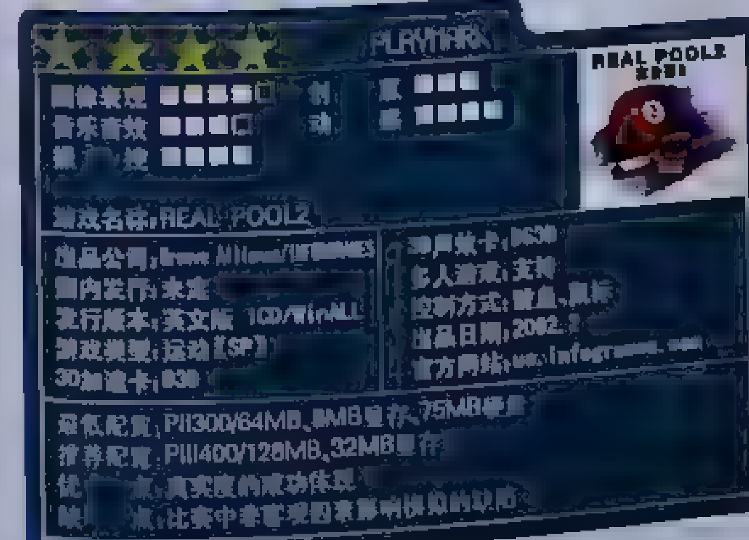
真实场景

游戏既然称为 "REAL POOL"，"真实" 自然是游戏的最大特点。作为 "REAL POOL" 系列的续作，RP2 确实有了长足的进步。最突出的表现就是画面的进步。

如果我们对前作的画面用 "OK" 来形容的话，那 RP2 的画面可以称得上 "PERFECT" 了。无论是球面的光影，还是球台的灯光，都显得非常完美。就连我们平时很难注意到的球案也显得相当有质感。

最值得一提的游戏场景的设计，游戏真正实现了当初在宣传中提到的——"让玩家置身于真实的台球室中"。玩家可以选择所喜欢的比赛环境。笔者最喜欢的是一个摆放有 20 张台案的台球室（尽管里面我们看不见其他正在游戏的人）。

真实之中略感遗憾的是，我们依然不能看见击球者，画面上还是一根球杆晃来晃去。



真实挑战

单人模式中玩家可以与 12 个不同形象不同球风的选手对抗。他们有的打法非常奔放，无论什么时候都会以很大的力量击球，就是我们常说的 "暴杆"，而更多的选手则在 "柔杆" 的使用上非常的老道。

对手的实力也是随着比赛的进程，渐渐加强。随着比赛的深入，你会感到更大的压力。如果你有幸闯入总冠军赛，你会发现对手的水平好似恶梦，如果你不能一杆将他击败的话，你获胜的可能性几乎为 0。

为了迎合不同国家玩家的喜好，游戏的单人模式提供了多种在欧美国家流行的比赛方式，包括 9-Ball，8-Ball，One Pocket 和 Straight Pool 等。

9-Ball 我们称之为 9 球。9 球运动在美国非常盛行，几乎在所有的酒吧或者餐厅中你都可以看到摆放在一边的 9 球台。9 球最终的目的是要将 "黄 9" 击入球袋，所以你可以利用每一次击球的机会，在不犯规的情况下将 9 号球借力击落。9 球在开球权的选择上有一个比较特殊的方法 玩家和对手各持一球，在开球线后，同时将球击向顶岸，使其再弹回来，球最接近底库的选手，有权选择开球。9 号球击进袋，则算赢一局，谁赢得本局胜利自然获得下一局开球权。

8-Ball 实际上就是玩家最常打的 16 彩，我想相应的规则大家都应该很熟悉了。与 9 球不同，玩家必须使选择的颜色球全部落袋后才算胜利。开局进球后，可以任意选择颜色，当颜色选定后，玩家每次的出杆都要击中选定的颜色，否则被判犯规。

One Pocket·独袋台球。这在国内几乎找不到他的踪影。所谓独袋是指在六个袋中，只有指定的两个袋可以有效落袋，而且玩家必须将球击入指定球袋，对击球的顺序没有要求，一方击落 8 颗球为胜。而且开球时，球的摆放是随机的。One Pocket 是一个相当有意思的模式。

Straight Pool Straight Pool 还有一个非常有趣的名字：14 1 继续（14 1 Continuous）。不仅如此，比赛的台案也是特殊的三角形，同时游戏的规则相当复杂，玩家要把指定的球击入指定球袋。比赛共有 15 个球，每击落 1 球记 1 分。当台面只剩下最后一个球时，之前击落的 14 个球将被摆放到原来的位置，只留下顶角的位置。如此循环，最终达到比赛前指定的分数（一般为 150 分）。这样的比赛真可以称得上是拉锯战了。

真实控制

RP2 的控制设计中规中矩。游戏中球的运动和受力情况更符合物理学，更接近真实。玩家可以 360 度旋转视角。象所有台球游戏一样，RP2 提供了击球点的选择。你可以通过改变击球点来击出你想要的旋转。在 RP2 中完全按照真实台球的设计，在球面上以圆心为基点设中心点，并根据点位与旋转的相应关系，在中心点周围选定 8 个点，一共 9 个点。通过击打不同的点玩家可以得到不同的旋转。

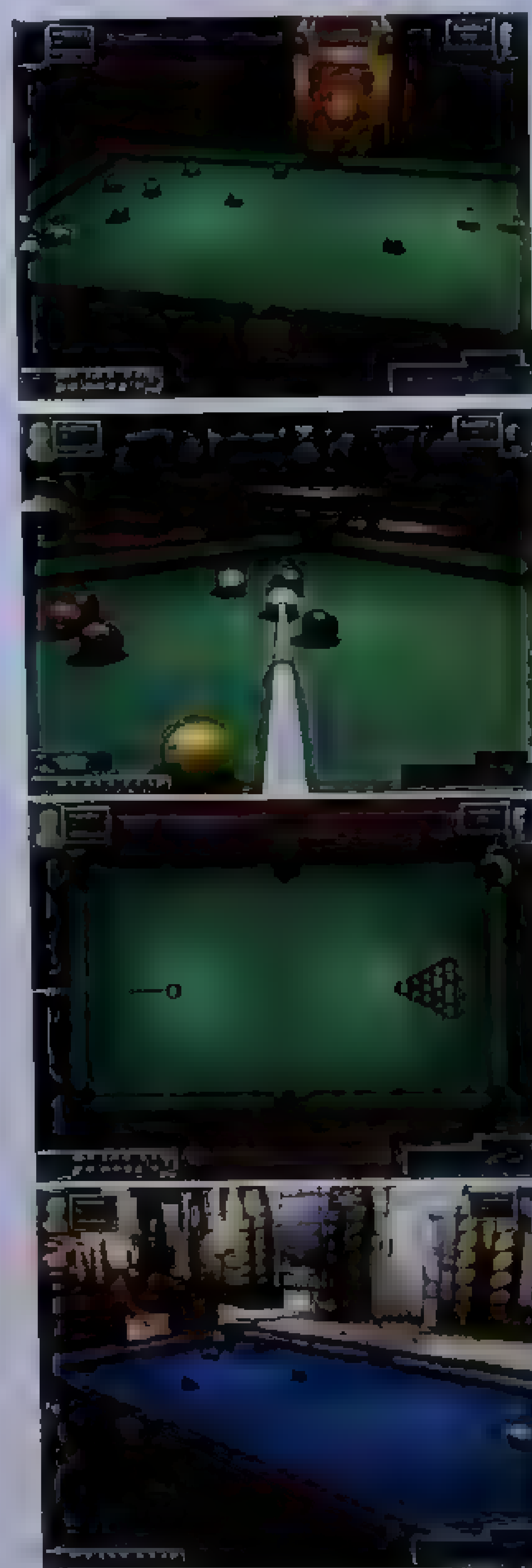
有别于其他球类运动，台球不仅仅要求选手将球打进球袋得分，你还必须考虑击球之后，主球随后的走位，以便接着打下一个球，如此反复才能连连取得高分。所以，学打台球首先必须了解用球杆怎样打，而随后便要开始考虑打主球各个不同部位，球将会产生什么样的旋转变化，当主球主动撞击被动的目标球后，两个球将要产生什么样的相互作用和行进方向等。

真实网络

相比前作最大的改变可能就是网络功能的引入。游戏支持标准 LAN MODEM TCP/IP 以及 INTERNET 联网方式。这使得游戏的娱乐性大大加强。玩家的对手将不仅仅是电脑，而是终于可以通过 INTERNET 与世界上各路高手一决高下。

真实台球

作为电脑上目前为数不多的台球模拟游戏，RP2 算是一款佳作了。如果说前作在与 VIRTUAL POOL 的竞争中明显处于下风的话。那 RP2 终于可以让 INFORGRAMES 扬眉吐气了。尽管游戏本身还有些需要改进的地方，但所有台球爱好者近期都不应错过这款真实台球。■



为了忘却的纪念



[前言]

2002 年 2 月 19 日，当国人兴高采烈地欢度新春佳节，在遥远的大西洋彼岸[illegible]

美国，3dfx 公司网站正式停止运营。

这样，继公司被并购，产品停止销售之后，3dfx 最后一个官方"窗口"也永远地关闭了。影响了整整一代玩家的品牌虽然消失了，但作为一段传奇，3dfx 将永远镌刻在许多人心中。也许当多年过去以后，我们仍然会记得，是这个响亮的名字，第一次把真正的 3D 视听娱乐带入了个人电脑领域，将我们眼前的游戏世界从此彻底地改变了。



3dfx 曾经早期的产品标志，[illegible]个大写的字母 D


印有 3dfx 徽标的 Voodoo 芯片

[创业——1994]

3 月

3 位天才的技术工程师在这一年共同创立了一个伟大的电脑公司及其品牌——3dfx。今天当我们回忆那段日子的时候，请记住他们的名字：来自 Silicon Graphics（SGI）公司的 Scott Sellers、来自 Mediavision 公司的 Gary Tarolli 和 Ross Smith。


Voodoo 的第一代产品，内地上市之初曾报出近 3 千元的天价

[上升——1995]

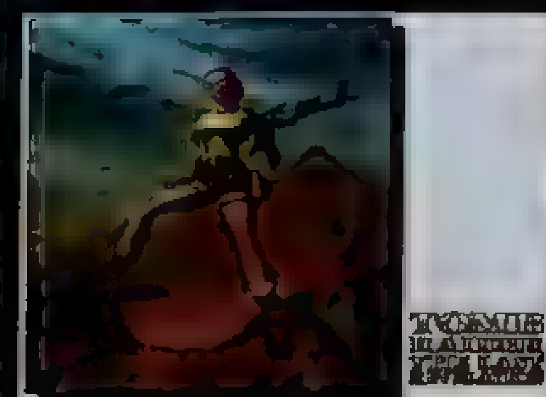
3 月

3dfx 的精英们，把自己的首款 3D 图形加速芯片命名为 Voodoo——伏都，一个源自西非的古老神秘宗教。妖异的名字背后，是它所蕴涵的巨大"能量"。随后不久，3dfx 的创业者收到了风险投资家的 550 万美元投资，开始了艰苦的创业之路。

[illegible]月

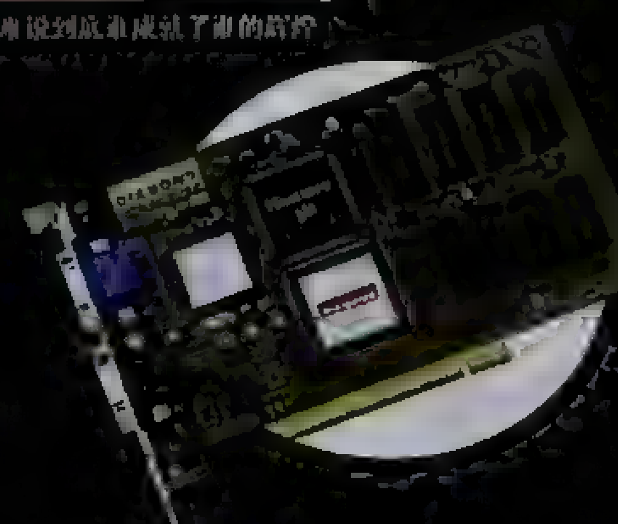
Voodoo 加速卡横空出世[illegible]虽然不具有 2D 输出能力（因此不能称其为显示卡），但这丝毫不妨碍它成为世人瞩目的电脑产品。3dfx 的主人在首批成品卡下线后，豪爽地将其中相当一部分样品送给包括 Virgin（维珍）、Electronic Arts（电子艺界）、Interplay、Acclaim、Mindscape、Sierra On-line、Looking Glass、Accolade 和 Domark 等在内的超过 50 个最著名的游戏开发小组或公司免费使用。不久，上述软件厂家纷纷宣布将在未来的游戏中"硬件支持"Voodoo。很快，当时的美国第 2 大显卡制造商 Orchid（国内俗称"兰花"，后被帝盟收购）宣布推出首款 Voodoo 显卡。

同年，另一位重要人物加盟 3dfx——Brian Bruning，他成为 3dfx 第 42 名[illegible] Brian Bruning [illegible]系，大都是负责 Voodoo 产品的推广工作。当时对于 Voodoo 卡，特别是它专用的 API[illegible]3dfx Glide，广大游戏开发人员几乎一无所知。此后，正是通过 Brian Bruning [illegible] Voodoo [illegible]其中的代表作就包括古墓丽影（Tomb Raider）系列和 GL 版 QUAKE



[illegible]劳拉和 3dfx，很难说到底谁成就了谁的辉煌




帝盟 Voodoo 系列在口号中"Add Killer 3D to Your PC"的广告语令厂商[illegible]

[发展——1996]

2 月

3dfx 和 Alliance 半导体公司联合宣布，在程序接口方面，开始支持微软的 DirectX。这意味着 3dfx 不仅使用自己的 Glide，同时将可以很好地运行以 D3D 编写的游戏。

3 月

[illegible]个支持 Voodoo 加速卡的 PC 游戏[illegible]。好[illegible]烂的效果震惊了整个游戏世界，3dfx 和 Voodoo 开始成为大众玩家津津乐道的话题。

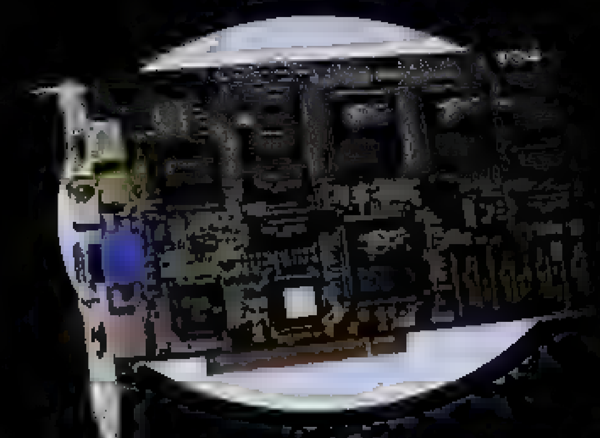
8 月

3dfx 宣布，它将和美国帝盟（Diamond）结盟。旋即，帝盟推出基于 Voodoo 芯片的 3D 加速卡——Monster3D。在后来 3dfx 收购 STB 开始自产自销，成为孤独的 Voodoo 之王前，帝盟始终是它最重要的盟友。

11 月

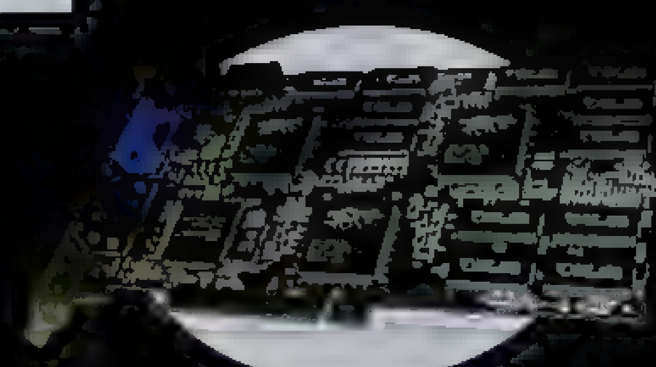
3dfx 发布 Voodoo Rush。这是该公司首款整合 2D/3D 输出的"显示卡"。它的 2D 部分采用了 3dfx 盟友 Alliance 半导体的芯片。但可惜的是，Voodoo Rush 的兼容性不尽人意，一些支持 Glide 的游戏甚至在 Rush 下无法得到硬件加速支持。Rush 是 3dfx 一个失败的作品，它让人们感到这家声名鹊起的公司背后，似乎隐藏些令人不安的因素。

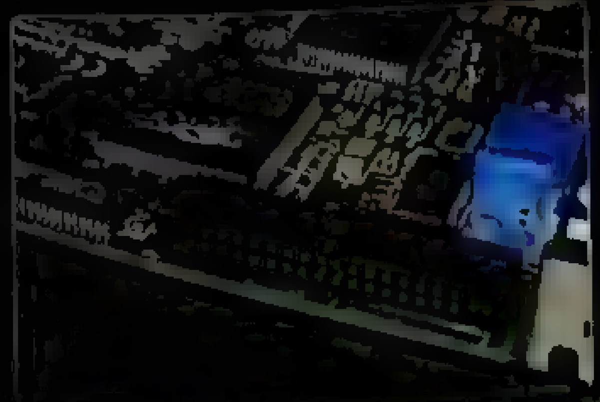
同一时期，3dfx 任命 Capcom [illegible] Gregory Ballard [illegible]官。

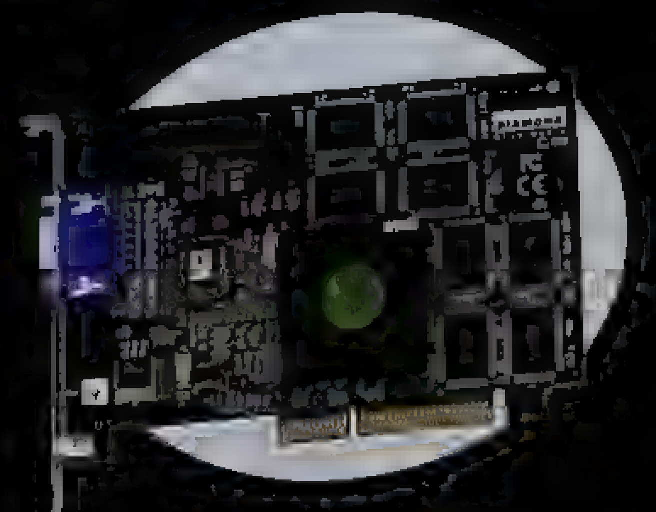

Voodoo Rush 是 3dfx 一个失败的产品，但在国内也曾拥有相当的用户


"雷神之锤"在相当长的时间里，"确立"了 3dfx 的王者地位




Voodoo2 使 3dfx 登上了成功的顶峰


Voodoo2 加速卡上的 SLI 接口


帝盟生产的 Voodoo Banshee

[巅峰——1997]

1 月

著名板卡生产商大力神（Hercules）加入 Voodoo 阵营。他们推出的 Stingray 128/3D 显卡采用了 3dfx 的 Voodoo Rush 芯片。

2 月

3dfx 宣布支持 GL Quake——全球数量庞大的 Quake 爱好者是该公司不敢小觑的团体。从此 Voodoo 成为 Quaker 的最爱，并一举奠定了它在游戏发烧友心目中的地位。

5 月

3dfx [illegible]

7 月

双方在经历了漫长而曲折的谈判之后，世嘉公司最终停止了与 3dfx 的合同，转而采用后者竞争对手 NEC 的 PowerVR 芯片，作为自己下一代游戏主机的显示核心。当世嘉的 DreamCast 也已成为历史的今天，我们无法简单评论当年两者之间的合作破裂，对 3dfx 而言是幸还是不幸。

8 月

又有两家板卡厂商加入 Voodoo 的阵营 Jazz 宣布推出 Adrenaline Rush 3D 显卡，Canopus 则以 Pure3D Voodoo 向 3dfx 表示了自己的"忠心"。

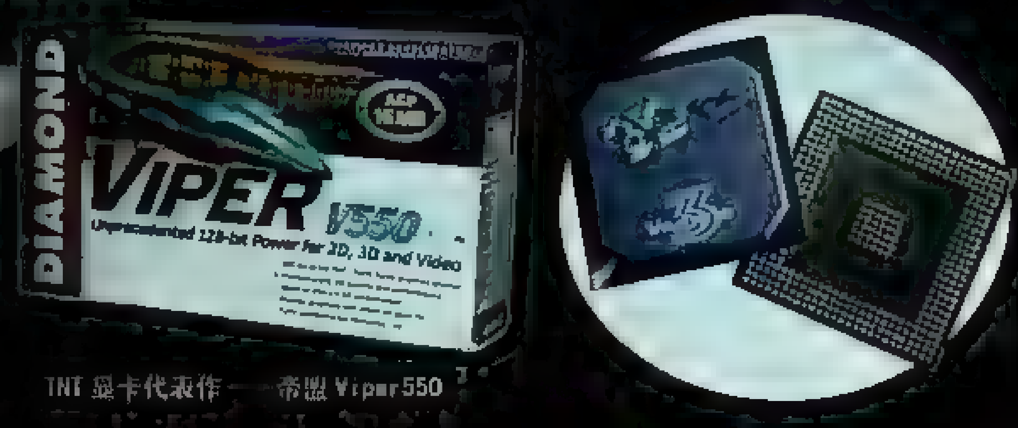
9 月

3dfx 针对合作破裂，对世嘉和 NEC 单方面取消[illegible]提起诉讼。在提交给美国加州 Santa Clara 县高等法院的诉状中，3dfx 指控世嘉和 NEC 开展不公平竞争和盗取商业机密，并称，该项交易的取消至少给 3dfx 造成了 550 万美元损失，而对公司知识产权的远期伤害更是无法估量。

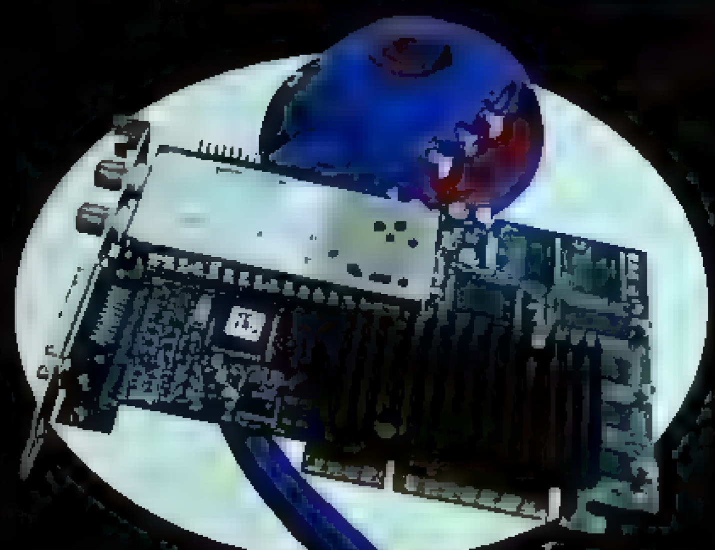
世嘉和 NEC 则对 3dfx 的指控予以全面否认。

11 月

3dfx 宣布推出 Voodoo2 加速卡。它具有当时无与伦比的速度——无论是象素填充率还是贴图速率。更令人震惊的是，Voodoo2 支持 SLI 即扫描交错[illegible]SLI 的效能表现一时无两。而两片 Voodoo2 的价格之奢侈，也使得它成为全球 PC 游戏玩家的终极梦



TNT 显卡代表作——帝盟 Viper550



Voodoo3 3500TV 具备全面的调频 / 调谐功能，深受玩家欢迎。

幻配置。

随后，创新科技率先在全球发售 Voodoo2 加速卡，成为 Voodoo 家族的又一重要成员。而国内玩家，大多则拥有的是其 8MB 显存版本。

[动荡——1998]

1 月。

3dfx 在 Voodoo2 大获成功的基础上，趁热打铁推出 Voodoo Banshee（爱尔兰神话中的女妖）显示卡。这是继 Voodoo Rush 失败后，3dfx 又一款集成 2D 显示和 3D 加速的全合一板卡。兼容性和稳定性方面，在更新了两次驱动之后，Banshee 一雪 Rush 给 3dfx 带来的耻辱，成为众多玩家——特别是新装机用户的欢迎。不过由于 Banshee 只配备了一个纹理单元，故而在运行支持“单周期多重贴图”（比如《QUAKE II》）的游戏中，效能仍比 Voodoo2 逊色。因此即使后者需要使用“罗嗦”的转接电缆，但 Voodoo2 依然是顶级游戏发烧友的最爱。

8 月。

3dfx 发布新版驱动。在这个版本中，AMD 的 3DNow！指令得以优化。这样基于 AMD 平台的 Voodoo2 和 Banshee 用户也可以充分体验高品质的游戏快感了。

同月，3dfx 一纸诉状将竞争对手 nVIDIA 送上法庭。3dfx 声称后者在其 TNT 显卡中使用了 3dfx 专利的多级理贴图技术。

事实上，nVIDIA 的 TNT 性能已经超过了 3dfx 的 Banshee，但由于当时存在大量专门为 Voodoo 系列优化的游戏，它的表现还无法和 3dfx 的产品相比，但随之而来的威胁感却令 Voodoo 的制造者[illegible]。



从 TNT2 起，nVIDIA 以并不复杂的技术手段，使每款芯片都衍生出庞大的产品家族



nVIDIA 曾经的旗舰产品——TNT2 Ultra

11 月。

3dfx 宣布正式推出 Voodoo3 芯片，并计划推出 Voodoo3 2000、3000、3500 等板卡。三款显卡均采用显示芯片与显存同频运行的方式，具体频率依次为 143/166/183MHz。Voodoo3 3500 同时具备丰富的调频和 TV 功能，成为当时深受期待的全能产品。但令人有些失望的是，3dfx 宣布 Voodoo3 系列不支持当时方兴未艾的 32bit 色渲染和 AGP 纹理传输。虽然这些“缺陷”并不影响它在顶级游戏中的表现，但却使 3dfx 宣传方面落于 nVIDIA TNT2 的下风。

12 月。

3dfx 正式收购著名板卡生产商 STB，同时宣布未来将自己独家制造显卡而不再单独出售芯片。从此 3dfx 断绝了和昔日盟友帝盟、创新[illegible]的来往，这些曾经的伙伴纷纷投奔 nVIDIA 阵营，3dfx 为自己埋下永久的祸根！

[滑落——1999]

2 月。

3dfx 开始发售 Voodoo3 系列显示卡，包括 Voodoo3 2000、Voodoo3 3000 和 Voodoo3 3500 在内的所有款型，都被摆上了货架。广大玩家，特别是 3dfx 的死忠用户，对 Voodoo3 的出色表现赞不绝口。

但是 nVIDIA 在一个月后，紧跟 3dfx 的步伐，宣布了同样万众期待的 TNT2 系列。令 Voodoo 迷们失望的是，TNT2 的旗舰产品 TNT2 Ultra，在性能上击败了 Voodoo3 3500。虽然后来人们逐渐发现，TNT2 系列的画面品质相对 Voodoo3 而言，实难令人满意，但这毕竟是长久以来，显卡之王 Voodoo 产品首次被 nVIDIA 超过，且为公众所认同。

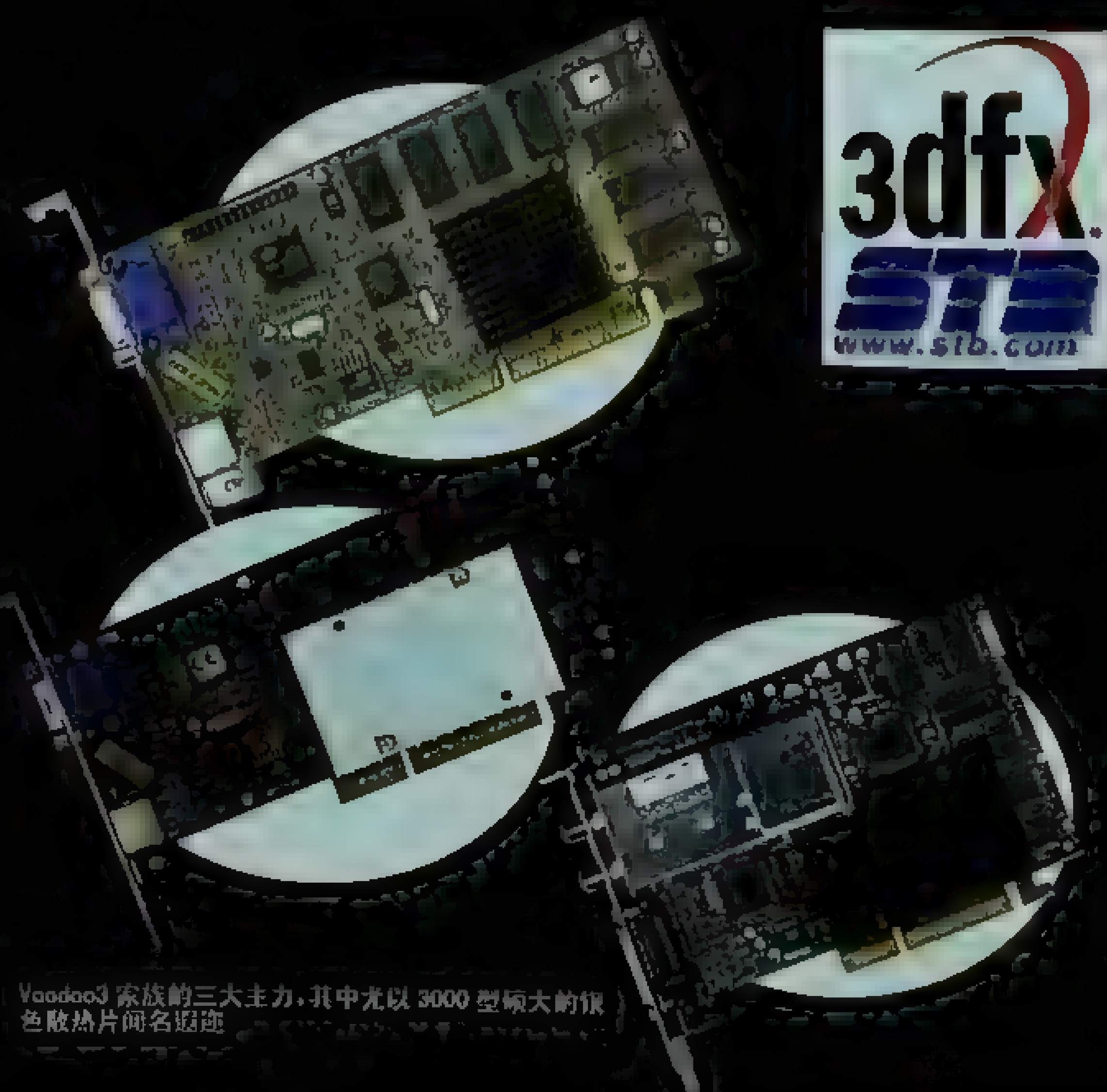
5 月。

3dfx 宣布未能完成第一季度财政计划，实际销售比预期降低 19%。这对该公司整个财年都造成了不良影响，更给 3dfx 的未来投下了挥之不去的阴影。

6 月。

3dfx 控告创新科技侵犯该公司 Voodoo 系列专用应用程序接口 Glide 的技术产权。昔日盟友成了今日对簿公堂的敌人。

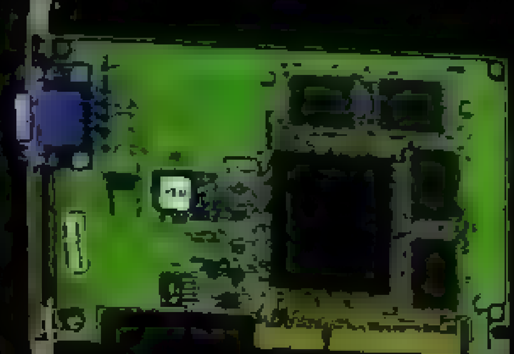
创新推出了一款严格意义上讲，并不能算是驱动程序的辅助工具——UNIFIED。通过安装这个小玩意儿，使用 TNT 和 Savage 系列显卡的玩家就可以运行那些专门针对 3dfx Glide 优化的游戏了。



Voodoo3 家族的三大主力，其中尤以 3000 型硕大的银色散热片闻名遐迩



UNIFIED 使 TNT 用户可以享受 3dfx Fans 的快乐



3dfx 试图以 Velocity 100 敲开行业用户的大门



艾尔莎“影雷者 X”是极少数非公版设计的 GeFORCE256 显卡，今天已成为不少硬件收藏者的最爱





VSA-100 芯片，3dfx 最后的研发成品

3dfx 宣布推出针对商业用户的 Velocity 100/200 显卡，和 Voodoo3 2000 相比，前者的频率更低，显存也缩减为 8MB。不久，国内 3dfx 总代理联想开始讨论引进 Velocity 100 的事宜，但因为其价格无法和 V3 2000 拉开明显距离，而使计划最终夭折。

8 月。

3dfx Voodoo3 3500 TV 批量上市。这是该公司历史上首款多媒体显卡，3dfx 试图开拓新的市场，拥有更广泛的用户群。

3dfx 公布 T-Buffer 技术，首次在消费类图形领域引入全屏幕抗锯齿概念，并提出新的性能指标：高分辨率画面下，开启抗锯齿功能，并保证至少 60 帧 / 秒的刷新速率将是下一代显卡的追求目标。

Full Scene Anti-Aliasing——FSAA，再次表现出了 3dfx 非凡的技术前瞻性。即使到 GeFORCE4 [illegible]，3dfx 在具体产品的研发上[illegible]的热点之一。但遗憾的是，在提出这个概念之后，3dfx 在具体产品的研发上却再次与成功失之交臂……

同期，3dfx 宣布，第二季度收入再次大幅度下降。这个[illegible]，并购 STB 对[illegible]，其损失了 1160 万美元。业内人士则评论说，并购 STB 对 3dfx 而言真是一个糟糕的举动，这使得它把大笔的订单和市场份额拱手让给了 nVIDIA。

而与此同时，nVIDIA [illegible] GeFORCE256 芯片。该公司将其最新研发[illegible]支持硬件 T&L（坐标转换与光照）功能的图形处理器。

面对竞争对手咄咄逼人的攻势，3dfx 没有任何性能相当的产品与之抗衡。曾经的巨人如今被态备现，除了攻击 T&L 的无用，强调 FSAA 的重要之外，它已无还手之力。而 nVIDIA 也从此开始，全面替代 3dfx，成为新的速度之王。

9 月。

3dfx 宣布推出 FXT1 纹理压缩技术，并将源代码开放给软件研发人员使用，以增加 Voodoo 系列的亲和力。

不久，3dfx 推出在线游戏网站 www.3dfxgamers.com。这是一个完全针对 Voodoo 玩家和爱好者的网站，提供包括驱动程序、优化工具和游戏演示在内的多种下载。这里同时还可以进行 BBS 讨论、在线购物，甚至包括以 3dfxgamer.com 结尾的免费邮箱服务。

10 月。

当玩家还在乐此不疲地讨论 3dfx 和 nVIDIA 谁更优秀的时候，3dfx 首席执行官 Greg Ballard 突然宣布辞职。公众此时才得知，3dfx 公司下滑的局面已到了难以控制的地步。

而业内人士则对此评论说，3dfx 曾经站在成功的顶峰，但他们在丧失了一个机会之后，又陆续丢弃了更多机会。现在，3dfx 的产品，工艺落后、技术突破缓慢、成本居高不下、与 PC 大厂的合同损失殆尽，已无法同 ATI、nVIDIA 相抗衡。

11 月。

3dfx 宣布研发成功 VSA-100 可对称图形处理芯片（Voodoo Scalable Architecture-100），并将尽快推出 Voodoo4 和 Voodoo5 系列产品。

同月，3dfx 新任总裁——半导体业资深人士 Alex Leupp 走马上任，人们看到巨人在试图重振昔日雄风。

12 月。

3dfx 宣布开放 Voodoo 卡专用程序接口 Glide 的源代码，以方便软件开发人员使用。继音频领域的傲锐（Aureal）A3D 之后，3dfx 再次以自身为代价，验证了在 IT 行业“开放才是硬道理”的论断。

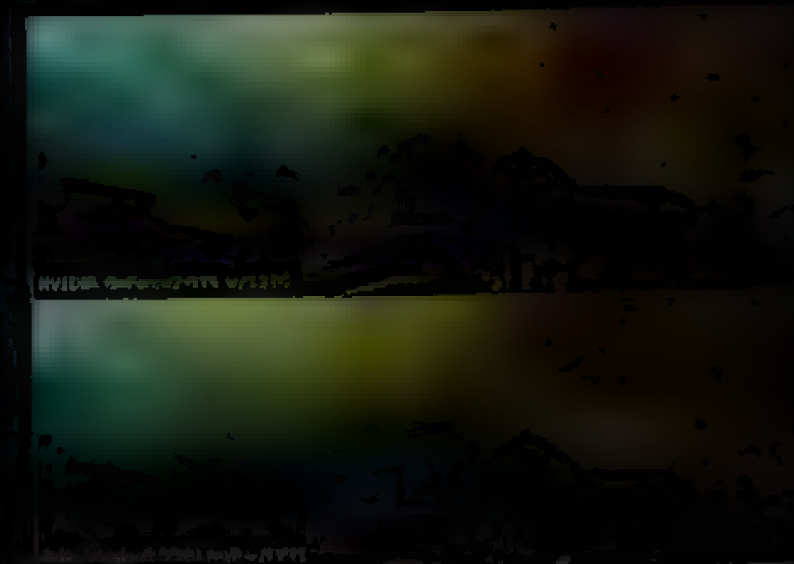
[[illegible]——2000]

1 月。

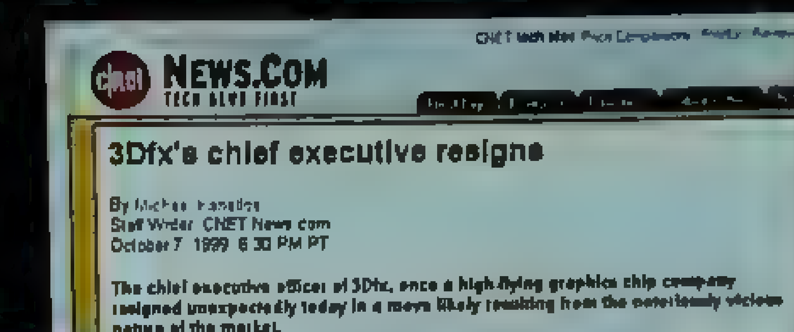
3dfx 宣布裁员 20%，[illegible]。

2 月。

3dfx 宣布支持 Microsoft 新发布的操作系统 Windows 2000。



3dfx 显卡的画面品质一直[illegible]

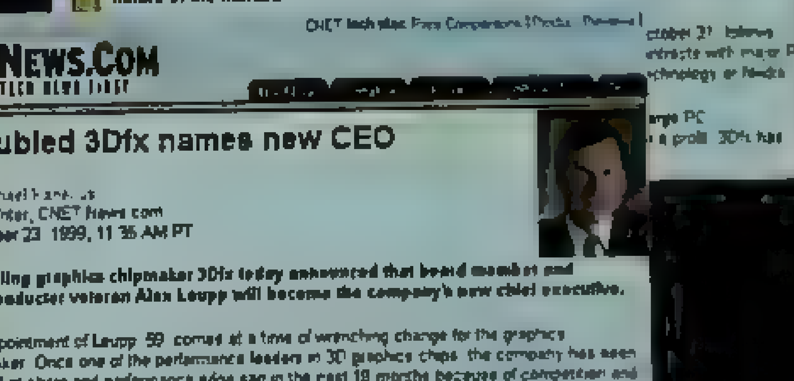


NEWS.COM
TECH NEWS FIRST

3Dfx's chief executive resigns

By Michael Kanellos
Staff Writer, CNET News.com
October 7, 1999, 6:30 PM PT

The chief executive officer of 3Dfx, once a high-flying graphics chip company, resigned unexpectedly today in a move likely resulting from the notoriously vicious nature of the market.



NEWS.COM
TECH NEWS FIRST

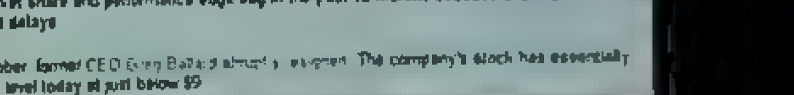
Troubled 3Dfx names new CEO

By Michael Kanellos
Staff Writer, CNET News.com
November 23, 1999, 11:35 AM PT

Struggling graphics chipmaker 3Dfx today announced that board member and semiconductor veteran Alex Leupp will become the company's new chief executive.

The appointment of Leupp, 59, comes at a time of wrenching change for the graphics chipmaker. Once one of the performance leaders in 3D graphics chips, the company has seen its market share and performance edge sag in the past 18 months because of competition and product delays.

In October, former CEO Greg Ballard abruptly resigned. The company's stock has essentially stayed level today at just below $9.



同月，3dfx 在 CeBit 大展上首次公开演示使用 VSA-100 芯片的 Voodoo4 和 Voodoo5 显卡。

3 月。

3dfx 收购图形技术公司 GIGApixel，这是 3dfx 的最后一搏。虽然 GIGApixel 拥有出色的 3D 图形技术，但如果没有听到微软次世代游戏主机 XBOX 计划采用 GIGApixel 的研究成果，3dfx 绝不会出血收购。

但最后，不幸的消息传来：微软最终决定和 3dfx 的死对头 nVIDIA 签约并采用对方的技术。这成为对 3dfx 致命的一击，不仅没有获得微软的青睐而从中受益，反为此投入了过多的资金——仅并购就花费了 186 百万美元。3dfx 的赌局彻底失败，显然决策层的重大失误应该为此负责。

[illegible]月

3dfx 宣布和 Intel 达成交叉授权协议，从而使以前 3dfx 和 Real 3D 悬而未决的法律纠纷得以和解。

3dfx 宣布推出第一个针对 Mac 平台的产品 Voodoo4 4500 PCI 和 Voodoo5 5500 PCI 显卡。

3dfx 预发布 Voodoo5 6000。这个采用并行处理架构的庞然大物，装配有 4 颗 VSA-100 芯片。由于耗电过大，它必须通过外接电源才能正常工作。

[illegible]月

3dfx 宣布 Voodoo5 5500 AGP 显卡上市。

7 月

Mac 版本的 Voodoo5 5500 PCI 显卡上市。

8 月

3dfx 收入出现大幅下挫，第二季度营收比上年同期降低幅度高达 36%。

雪上加霜的是，历史总是戏剧性的重演：nVIDIA 和 3dfx 再次发生法律纷争，只是这一次双方关系已经易位。nVIDIA 控告 3dfx 侵犯技术专利。ZDNet 的报道说，世界排名第二的图形大厂 nVIDIA 控告排名第三的 3dfx 侵犯了该公司技术专利，应用在其 Voodoo3 和 VSA-100 的系列产品中。3dfx 王朝呈现风雨飘摇之态。

[illegible]月

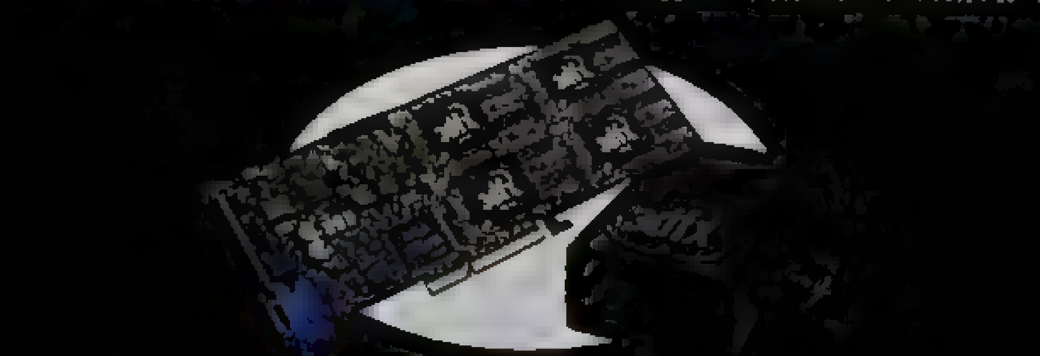
3dfx 宣布 Voodoo4 4500 AGP 和 Voodoo4 4500 PCI 在全球上市。

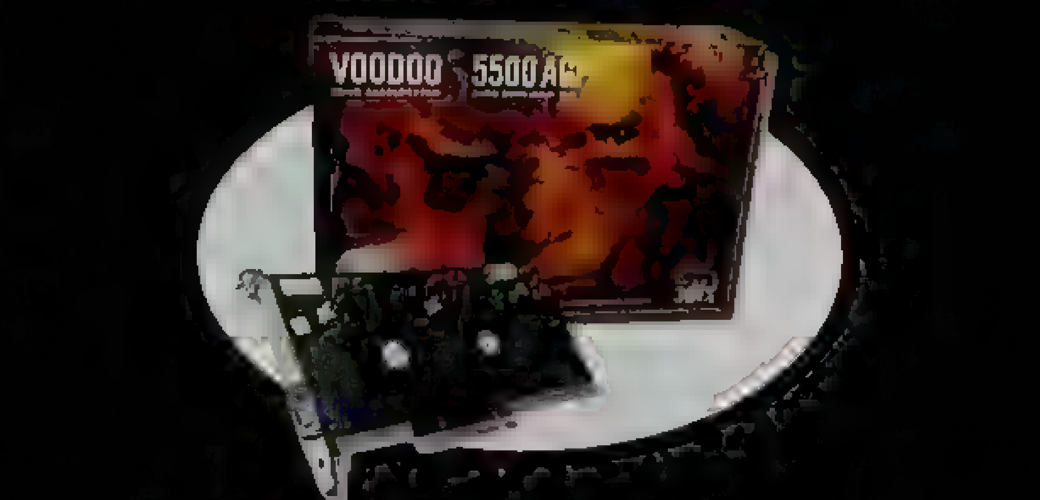
OpenGL 架构评估委员会正式接纳 3dfx 成为会员。这意味着 3dfx 显卡的驱动程序将完整支持 OpenGL，而不再是那个令人又爱又恨的 Mini GL。


3dfx Voodoo4/5，分别配有一或两颗 VSA-100 芯片



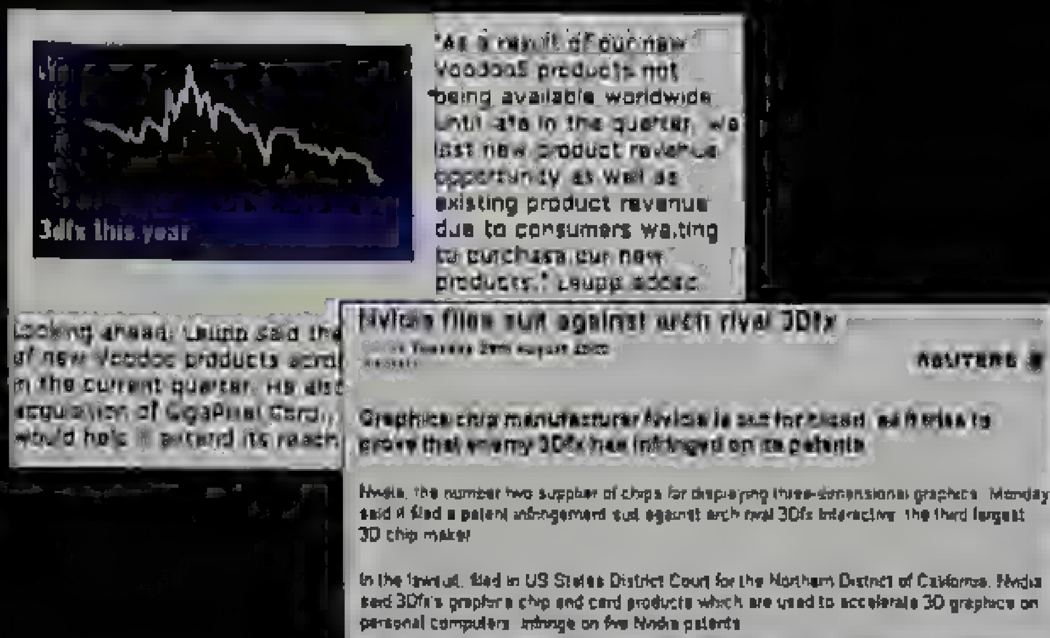
3dfx 为 Mac 平台推出产品而制作的广告


Voodoo5 6000 配有 4 颗 VSA-100 芯片，必须依靠外接电源才能运行



3dfx Voodoo5 5500 AGP，国内初上市售价高达 3200 元，如今只需要 650 元


Voodoo 5 5500 的两个版本，上为 AGP，下为 PCI


3dfx this year

"As a result of our new Voodoo5 products not being available worldwide until late in the quarter, we lost new product revenue opportunity as well as existing product revenue due to consumers waiting to purchase our new products," Leupp added.

Looking ahead, Leupp said the ... of new Voodoo products ... in the current quarter. He also ... acquisition of GigaPixel Corp., ... would help it extend its reach.

Nvidia files suit against arch rival 3Dfx

REUTERS

Graphics chip manufacturer Nvidia is out for blood, as it tries to prove that enemy 3Dfx has infringed on its patents

Nvidia, the number two supplier of chips for displaying three-dimensional graphics, Monday said it filed a patent infringement suit against arch rival 3Dfx Interactive, the third largest 3D chip maker.

In the lawsuit, filed in US States District Court for the Northern District of California, Nvidia said 3Dfx's graphics chip and card products which are used to accelerate 3D graphics on personal computers infringe on five Nvidia patents.

但可惜的是，3dfx 迈出这一步的时间太晚了……

10 月

3dfx 宣布推出 Voodoo TV 100 PCI、VoodooTV 200 和 VoodooTV-FM 三款多媒体显卡。

11 月。

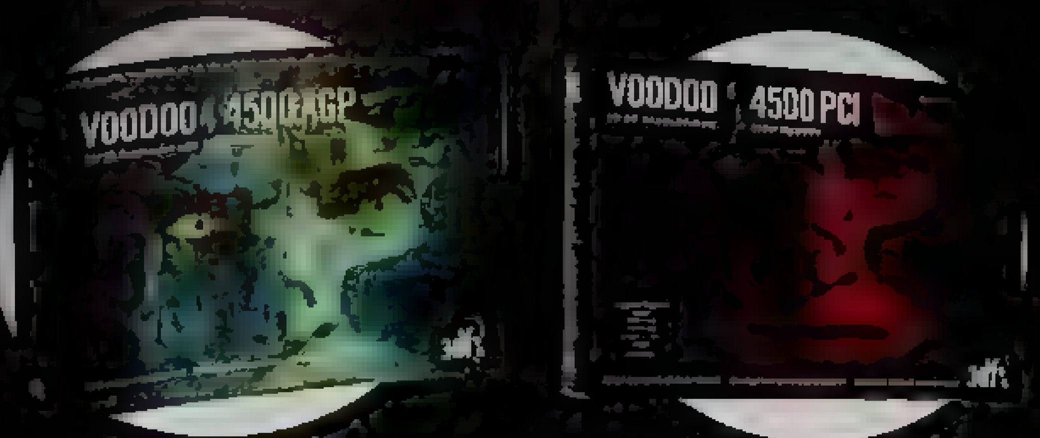
3dfx 宣布推出为苹果公司研发的 Mac 版 Voodoo4 4500 PCI。

同月，[illegible]3dfx 宣布停了[illegible]……3dfx 已经[illegible]。

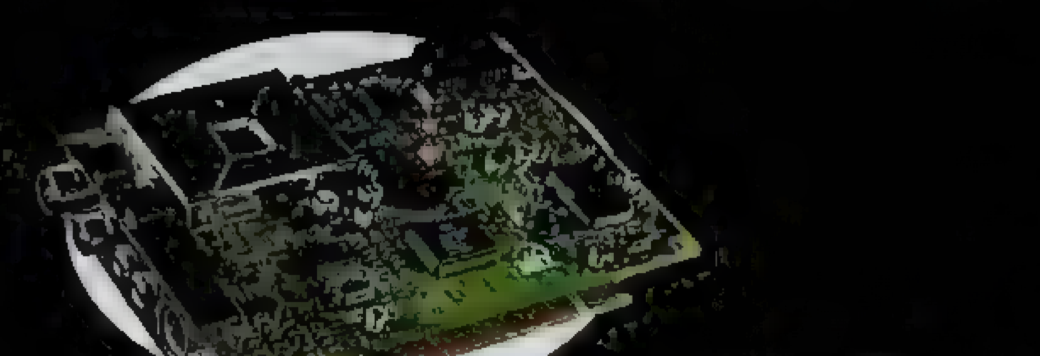
12 月。

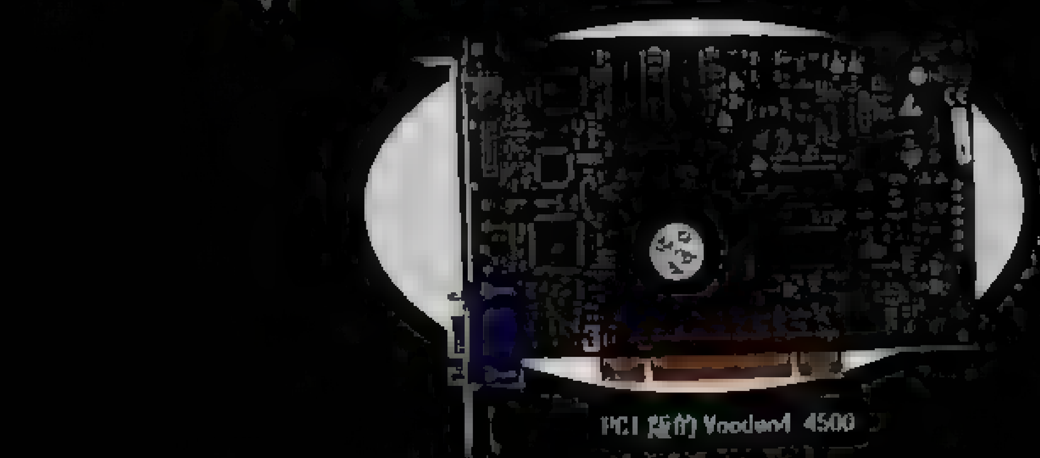
[illegible]

然而未几，令人震惊的消息传来：nVIDIA 宣布收购 3dfx 的图形资产，包括其芯片、知识产权和品牌，这相当于彻底对 3dfx 宣判了死刑判决。3dfx 创始人之一 Scott Seller 在 www.3dfx.com 和 www.3dfxgamers.com 网站向所有 Voodoo "教徒" 道别，他在公开信中说：



3dfx Voodoo4 4500 AGP/PCI 显卡


Voodoo TV-FM 是 3dfx 另一款面向低端的多媒体显卡


PCI 版的 Voodoo4 4500

"亲爱的用户们：

我们借此机会感谢各位爱用者长期以来对 3dfx 的大力支持和帮助，让我们度过了这些难忘的日子。虽然公司的运营即将结束，但我还是以能[illegible]……

虽然我们也曾尽力避免发生今天这种情形，但不得不承认，我们已经无力改变现状了……"

[尾声——2001]

1 月

曾经显赫一时，万人景仰的 3dfx 王朝轰然倒塌。公司解体，员工各奔前程，而旗下的全部图形资产尽归老对手 nVIDIA 所有。在最后一次结算季度财务情况时，3dfx 负债 118.6 百万美元。

4 月

nVIDIA 完成对 3dfx 的并购。在这个过程中，nVIDIA 付出 550 万美元以买断 3dfx 的图形技术、商标和品牌名称，同时还将付给 3dfx 有关人员 1 百万股 nVIDIA 股票。随着并购的结束，两家之间关于技术专利的纠纷案也同时落幕。

同月，继 VSA-100 芯片之后，3dfx 原计划的下一代图形处理芯片 Rampage 在 http://www.shacknews.com 网站亮相。但推出这令无数 Voodoo 迷期待的传说中的芯片，已成为 3dfx "不可能完成的任务"。

10 月

[illegible] Voodoo 系列旗舰显卡 Voodoo5 6000 首次在电子港（Ebay）网站亮相[illegible]Kevin Poner[illegible]Voodoo5 6000。据说这款显卡全球出货[illegible]VSA-100 芯片后，它的效能足以傲视群雄[illegible]

这片 Voodoo5 6000 起价 325 美元，在此后短短数天内，它的竞价一路飚升，最后以 2150 美元，被德国[illegible] Ralf Schweigel 拣走。

http://www.maximumpc.com 网站分别采访了买卖双方。

Kevin 由于罹患四头肌肌病，需要手术。为筹措资金，他被迫在 Ebay 拍卖 Voodoo5 6000 显卡。经过 52 次竞价后，德国人 Ralf 成功得到了这个"怪兽"。

问：能否描述一下 Ebay 拍卖的过程？

Kevin（以下简称 K）：竞拍十分激烈。我刚在聊天组发布拍卖消息不久，出价就不断上升。其实到 1 千美元时我已经很满意了，而 2 千多美元的高价则完全出乎我意料——我的拍卖网页在 5 天内获得 10 万余次的点击数，在交易达成前，一共进行了 52 次竞价。

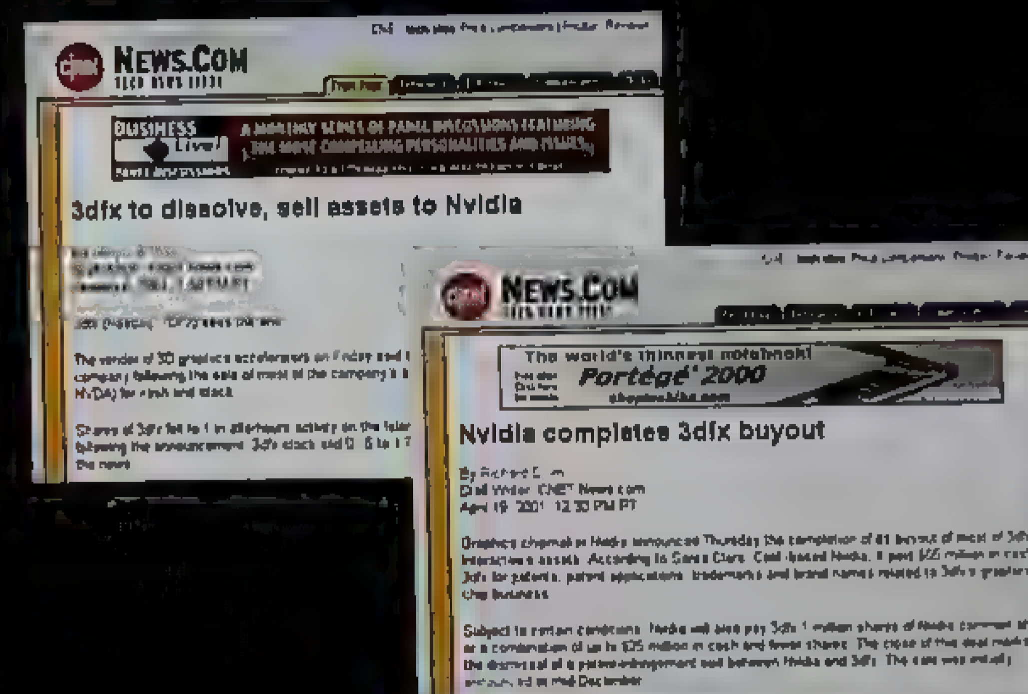
问：恭喜你卖了个好价格。现在轮到 Ralf。请问是什么使你愿意花 2 千多美元买一片显卡？

Ralf（以下简称 R）：是这样，其实有很多显卡价格更贵，但我相信没什么能比 Voodoo5 6000 更与我的 Win98 系统相称了。这是当前最便宜、速度最快的显卡，而且画面品质无与伦比。感谢 3dfx 和 Kevin 为我提供这样一片伟大的显卡——没有比这样花钱更好的方式了。

问：你打算使用这片酷卡，还是仅仅为了收藏与炫耀？

R：对我来说，买而不用简直不可思议。我一拿到它就立即装到了系统里。之前，我取出了机箱中紧靠 AGP 插槽的 PCI 网卡，以给这个大家伙腾出位置。你知道，VSA-100 芯片上的每个风扇都有 40×40×20mm 那么大。

Voodoo5 6000 安装顺利，工作得也很好，但一开始性能只有 Voodoo5 5500 的一半。当我卸载了 Kevin 提供的驱动，并用一个旧版来替换后，它比 5500 提高了 25%。和我期待的一样，所有都很正常，这是一片伟大的显卡！


NEWS.COM

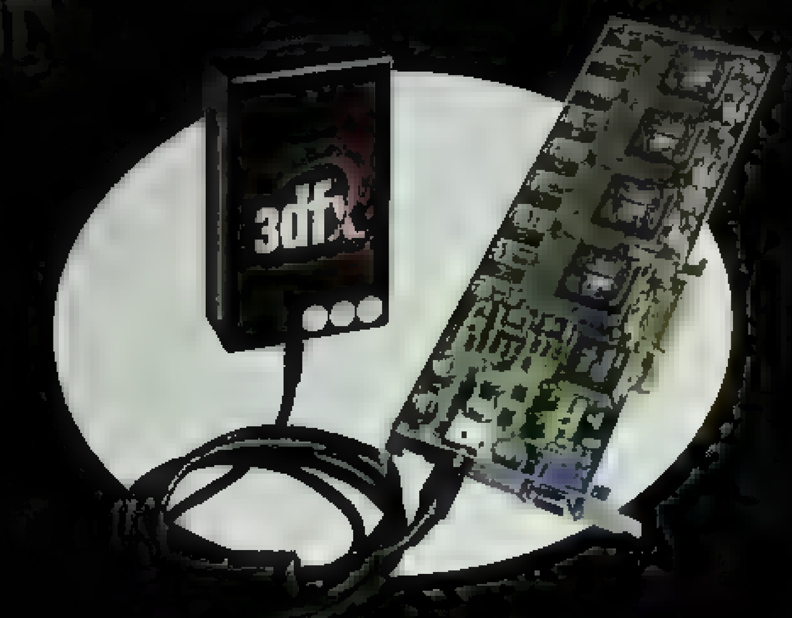
3dfx to dissolve, sell assets to Nvidia

NEWS.COM

Portégé 2000

Nvidia completes 3dfx buyout


3dfx 原计划在 VSA-100 之后推出 Rampage，但现在只能在实验室看它的原型样品了



3dfx 的旗舰 Voodoo5 6000 据说全球仅存 50 片



因病不得以出售 Voodoo5 6000 的美国人 Kevin

11 月

nVIDIA 宣布 Voodoo 换 Verto 计划。这可能是该公司收购 3dfx 之后，对 3dfx 用户提供的首次也是最后一次技术支持。

刊登在 3dfx 网站上的声明宣称：3dfx Interactive, Inc 将不再为任何 3dfx 产品和驱动提供技术支持，其网站将不会再有关于 3dfx 的信息，请大家互相通知。3dfx 网站将在 2002 年 2 月 19 日关闭。而商家则为用户提供以下后续解决方案。

以折扣价购买 PNY Verto MX400、GeFORCE2 Ti 或 GeFORCE3 Ti 500 等显卡。根据需换取的 PNY Verto 显卡不同，旧有的 3dfx 显卡可以折价 10~30 美元不等。另外在 2001 年 12 月 31 日购买 Verto GeFORCE3 Ti 500 的用户将免费赠送一个 3D 立体眼镜，价值 49.99 美元。除此外，折换的玩家还可以获得一个 nVIDIA Forceware CD，包含一些专为 GeFORCE 优化的游戏和应用程序。

活动截止到 2002 年 2 月 19 日为止——nVIDIA 言外之意：3dfx 将在那一天寿终正寝！请记住这个 Logo，是它开创了个人电脑的 3D 时代。

【阴霾——2002】

1 月

第 2 片 Voodoo5 6000 在 Ebay 登场。但这次最后的成交价仅为 1549 美元。

2 月 19 日

www.3dfx.com 网站的最后一天，这个页面从此不再更新。所有的官方或非官方驱动升级全部转移到 www.voodoofiles.com。

【尾声】

一些和我们这些普普通通的 3dfx 用户共同经历了这件事情的业内人士，对 3dfx 的崛起与衰落是如何看的？来听听他们的意见。

Brian Hook：Glide 发明人，前 3dfx 首席工程师。
Bubaa Wolford：前 3dfx 公关经理
Alf George：Intel 工程师。
Dean Sekulic：《英雄萨姆》开发小组成员
Markus Maki：《英雄本色》（Max Payne）开发成员。

问：作为前 3dfx 雇员，你对 3dfx 的崛起与衰落如何看？你认为是哪些因素导致 3dfx 没落：封闭的技术；错误的市场战略还是其他的因素？

Brian Hook：3dfx 的沉沦是因为管理混乱。他们拥有很好的技术，但无法在产品中实现——他们拿不出量产的成品。结果是，实际上 3dfx 显卡一直停留在 Voodoo 架构，被动地延长了这一架构的生命周期。由于不能按时推出 Rampage 和其他后续产品，3dfx 根本无法和 nVIDIA 竞争。

Bubaa Wolford：3dfx 之所以败落，首先是因为糟糕的管理，同 STB 的合并也是一个错误。

问：作为业内人士，你认为 3dfx Voodoo 对硬件工业最大的影响是什么？我们从 3dfx 的经历中得到了什么教训？

Alf George：首先声明，我不是图形专家，但我认为 3dfx 为硬件工业提供了伟大的技术。我用 3dfx PCI 子卡和其他 2D 显卡相连的情景至今仍历历在目——我现在还有两片 Voodoo 子卡，有谁想买吗（笑）?。
而 Voodoo5 5500 则提供了非常好的性能——是的，我有一片。

3dfx 有好的技术，Intel 对于和他们的合作经历感到非常高兴。至于说从 3dfx 学到的教训，我把这个留给显卡厂商回答。

问：从游戏开发人员的角度来看，3dfx Voodoo 哪项技术给你留下了最深刻的印象？你认为 3dfx（包括 GIGApixel）的技术对于当前或未来的游戏开发还有用吗？

Dean Sekulic：最令我印象深刻的技术当然是 Voodoo。在我看来，这是 3D 图形工业的唯一一次革命。其余的都只能说是演变。不要误解我的意思，我喜欢 T&L 和 FSAA，但 3dfx 的 Voodoo 芯片和 Glide API 才是真正伟大的技术。

可令人感到遗憾的是，3dfx 直到 Voodoo5 也没有跳出 Voodoo 架构。我也很喜欢 Voodoo5 的 RGSS FSAA，尽管它有造成纹理模糊的趋势。至于运动模糊，应该是技术发展的下一步。我希望在未来能看到这样的情景——800×600@ 4×FSAA 产生比 1600×1200 no FSAA 更好的画面，而“8×运动模糊的 30fps”应该比“200fps 没有运动模糊”更流畅。我希望是这样。



这个标志曾经对游戏商言，曾经是“最快和最佳”的代名词

Markus Maki：3dfx Voodoo 当然是到现在为止给我留下最深印象的硬件产品。它在很长一段时间内根本没有竞争对手，我认为是 Voodoo 真正拉开了 PC 平台游戏 3D 图形加速的序幕。■



3dfx 网站的关闭，宣告这个伟大品牌的终止。

Monster 的娱乐快报



XBOX 在美国正式发布没多久，就掀起了又一波个人程序员的二次开发热潮（前面两次类似的情况发生在 DreamCast 和 GameBoy Advance 上市后）。

与先前发售的游戏硬件不同，XBOX 虽然是最先进的电视游戏主机，但其硬件构成和自身采用的操作系统与目前广为流行的 PC 极为相似，所以针对其硬件开发各种第三方应用程序并不是什么太困难的事情。

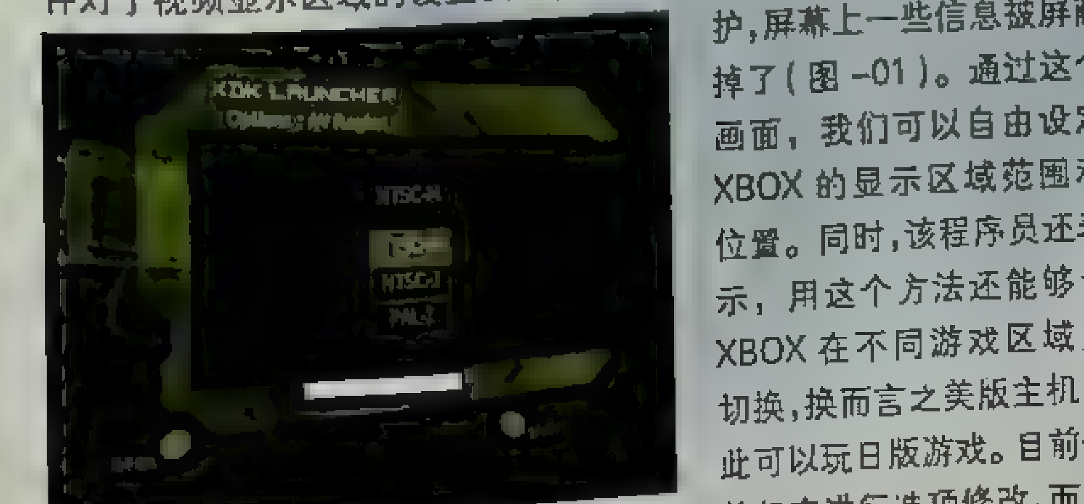
在开始下面的话题前，先让我们来一起简单回顾一下 XBOX 的主要硬件参数

组件	规格
中央处理器	Intel PIII 733MHz
图形处理器	nVIDIA NV25 233MHz
内存	64MB（带宽 6.4GB/s）
多边形	125M/s
音频通道	256 个
存储介质	5×DVD-ROM 驱动器 8GB 硬盘（内置） 8MB 记忆卡
输入/输出	4×手柄接口 视频输出
网络支持	10/100Mbps 以太网接口
DVD 电影播放	支持（需另购专用遥控器）
最大分辨率	1920×1080 像素（支持 HDTV）

XBOX 的操作系统是经过精简的 Windows，加上硬件采用非常流行的 PC 配置，所以对于熟练的 Win32 编程人员来说，尝试给 XBOX 开发软件并不需要重新学习太多东西。

最近比较有趣的新闻，是有人利用微软的 XBOX 开发工具包（XDK）对 XBOX 硬件进行了一次 Debug（除错）。当然，这究竟是何方神圣所为，人们就不得而知。但在网上传播这个消息的过程中，人们又陆续掌握了很多就连 XDK 文档中都没有注明的资料。

在特定的屏幕画面中，显示的是经过 Debug 之后出现的 XBOX 硬件对于视频显示区域的设置画面，出于对进行这一工作的程序员的保护，屏幕上一些信息被屏蔽掉了（图 -01）。通过这个画面，我们可以自由设定 XBOX 的显示区域范围和位置。同时，该程序员还表示，用这个方法还能够让 XBOX 在不同游戏区域内切换，换而言之美版主机因此可以玩日版游戏。目前他们的困难之处在于，暂时还只能通过 XDK 软件包来进行选项修改，而程序员们则希望未来可以通过编制一个简单的设置接口帮助大家自己对主机进行设置。



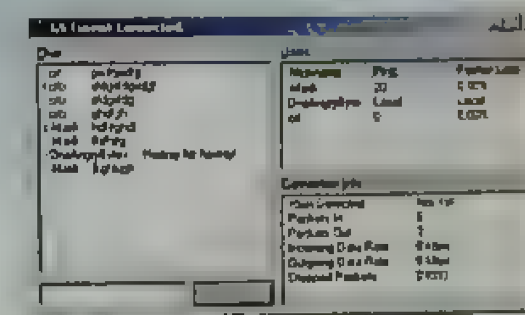
XBOX 的手柄采用经过修改的特制 USB 接口。虽然和标准 PC USB 逻辑电路相差无几，但这并不意味着 XBOX 能兼容市面上所有的 USB 设备。为了不让用户造成误解，XBOX 的设计者对它的外设接口进行了一些外观上的调整。不过对于键盘、鼠标和麦克风之类的通用硬件来说，只因为 XBOX 手柄有这么一个小小的接口变化而重新购买特制的设备实在不划算。一些敢于动手的玩家因此自己制作了一个简单的 USB→XBOX 的转换器，居然获得了成功——用“居然”这个词，是因为他们仅仅“听说”两者电路类似，而没有任何切实的依据就动手制作，而且竟然还一切顺利（图 -02）。经过测试，相当一部分 PC 用 USB 键盘和鼠标能够在 XBOX 上面使用。预计当这个消息传到游戏外设生产厂商上的耳朵里时，我们就能很快在市面上看到这款廉价的转换器被量产了。不过从得到的消息中并没有提到对于 PC USB 手柄的支持，难免有点遗憾……

下面介绍一下用于 XBOX 网络对战游戏的软件。

GameSpy Tunnel 是目前功能比较全，且比较流行的一款。另外一个比较著名的是 XBOX GW，但它只支持一个游戏且只能在 Linux 下用，所以我们不介绍了。

它的用途就是绕开微软官方对战服务器——因为该服务器并不是完全免费，而与另外一个配置正确的玩家通过互联网直接免费进行 XBOX SystemLink（XBOX 一种多人游戏模式）对战游戏。GameSpy Tunnel 支持所有的 XBOX SystemLink 游戏——其实到目前为止，此类游戏也只有三款：《光环》（Halo）、《Tony Hawk 2x》和《云斯顿热力赛车 2002》（NASCAR Heat 2002）。

下面是进行对战所必须的：
* XBOX 主机
* 上述 3 款游戏中的 1 款
* GameSpy Arcade
* GameSpy Tunnel
* 宽带连接（强烈建议 ADSL）



简单说一下使用方法：在电脑上正确安装 GameSpy Arcade 和 GameSpy Tunnel 并重新启动。运行 Arcade 并启动 XBOX Service。如果 XBOX 和 PC 网络设置正确，通过 XBOX 游戏中的选项就能够找到相应服务，找到对应玩家之后就可以通过互联网进行免费对战了（图 -03）。

OK，下面进入本人的老本行——模拟器。不过我不想跑题，所以这次介绍的模拟器都是在 XBOX 上面用的。

目前已知的为 XBOX 开发的模拟器有 3 个，不过全都处于非常早期的开发阶段，没法提供过多介绍，更没有下载，还请大家多包涵。

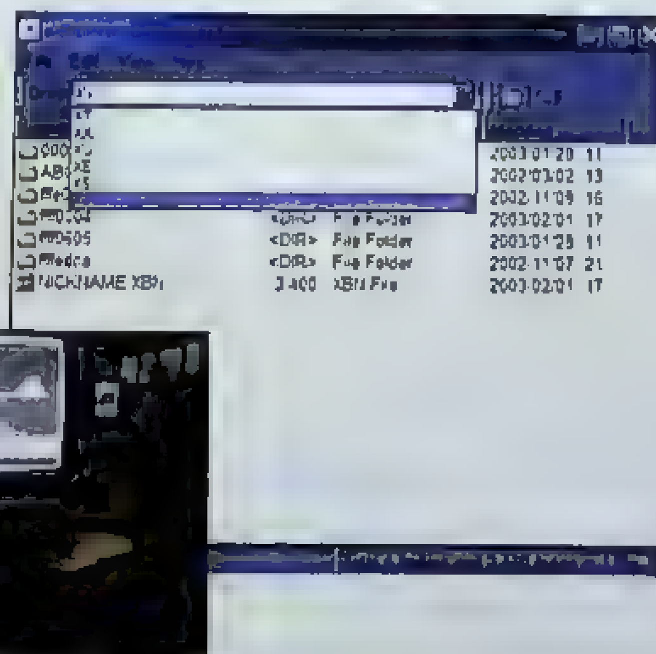
第一个是 Bigboy 的 Spectrum 模拟器，目前能够拿到的资料特别

少，除了知道有这么一个模拟器之外，剩下的连开发进度、抓图等等一概没有。只好等更多资料释出之后我们再说了。

第二个就有意思多了，名叫 x64。从名字就能听出来，是一个 XBOX 上用的 N64 模拟器。目前进展相当顺利，作者已经能够让自己的 XBOX 运行《赛尔达传说》、《超级马里奥 64》等早期经典 N64 游戏了。不过程序还需要进行优化，因为现在每秒钟的画面只有 10 帧，而且不能发出声音。很遗憾，虽然咱们的《家》已改成全彩，但还是没法把视频展示给大家（呵呵），所以在 XBOX 上运行赛尔达的动画就没法给大家看了。

第三个模拟器就很让人兴奋了。它是大家都很熟悉的 MAME。由于这个模拟器的源代码完全开放，再加上程序员 Otaku 在去年下半年就开始动手研究 XBOX，所以当去年 11 月 XBOX 在美国上市之前，他就已经成功地让 MAME 相当一部分游戏可以在 XBOX 上运行了（Otaku 是 XBOX 的注册开发者，所以能够提前拿到相关开发工具）。

由于 XBOX 自带硬盘，而且容量足够大，所以 MAME 的游戏几乎都可以保存在硬盘中，所以运行起来相当方便。XBOX 版的 MAME 能够在每秒 60 帧的情况下运行大部分 80 年代的游戏，其中包括 Neogeo 游戏！由于开发工具非常完善，所以 MAME 在 XBOX 上可以很完美的发出声音，只不过目前的问题经常



出现在显示模式上面。由于 MAME 支持的街机游戏实在是太多，而且很多游戏有自己独特的分辨率，所以让这些游戏都能够通过 XBOX 处理之后正确显示在电视屏幕上就成了一件非常让人头疼的事情。

好在 Otaku 能够利用微软的 C++ 7.0 编译器进行详细的调试，但比较遗憾的问题是，由于 MAME 使用微软的 XBOX 相关开发工具编译，按照开发条款，Otaku 不能在未得到微软许可之前，将编写的程序公开发布。所以我们自然也就没法很快在 XBOX 上面玩到 MAME 了（图 -04）。

下面是一张关于 XBOX 的件抓图，能看出它是做什么的吗（图 -05）？到了文章最后，我们终于可以扯一点无关内容了。其实这消息早就知道了，只不过一直没有机会写，这次就一并送上。

这是关于韩国人做的 NeoGeo 版《格斗之王 2001》（KOF2001）。它的 ROM 已经被 Dump 下来，虽然厂家有加密，但准确率已经达到 99.9%以上了（图 -06）。

Eolith（KOF2001 的开发商）将在今年夏天发布 PC 版《KOF2001》，这是 KOF 系列首次以 PC 游戏的形式登陆个人电脑。PC 版 KOF2001 将比 NeoGeo 版增加新的人物以及经过优化的动画。



（上接 123 页）

命已经结束，因为它的致命弱点是占用串口，而串口是许多设备都要使用的，如鼠标、键盘和 MODEM 等。目前串口手柄已很少，在国内市场根本见不到。

游戏接口是专门为游戏外设准备的，一般集成在声卡上。这个接口上的产品几乎涉及游戏外设的各个种类，通常可以细分成三类：模拟产品、数字产品和力回馈产品。模拟产品和数字产品的比较，在我们过去刊登的《苍海桑田——游戏手柄从模拟到数字》一文中已有介绍；总的结论是模拟产品的稳定性不如数字产品，对声卡存在不兼容问题；设备的基准有偏差，需要校准，可用键最多 8 个。但模拟设备也有两个好处，一是实现起来比较简单，所以价格特便宜，另一个是轴变量精度高，适合对轴变量需要进行连续变化的产品，如摇杆和方向盘。如果摇杆和方向盘与声卡兼容良好，某些情况下精度可以达到几万分之一。形象点说，就是你可以实现一个非常小的方向变化，比如在 N64 的模拟器中，可以让马里奥做出蹑手蹑脚的走动。

数字产品是第二代游戏外设，解决了模拟产品存在的稳定性和兼容性问题，不需要校准，扩展了可用键数量（目前流行的是 10 个键）。现在所有游戏接口的数字手柄都是可编程手柄，这也算一大优势。



力回馈产品属于数字产品的一种，最早的力回馈产品就使用游戏接口，由于历史悠久，因此技术比较成熟，产品稳定性好，但缺点是必须有外接电源来提供电能。

游戏接口目前在每台电脑上只配有一个（声卡集成），因此多人对战就成了一个问题，必须另外使用专业的连接设备，如双打线（国内常见的有"大手"双打王）等等，这也是这类接口的一个缺憾。

因为游戏口是专门配合游戏外设的接口，历史最久，技术最成熟。所以游戏接口的产品在市场上最丰富，国内市场模拟类产品主要品牌有跃华、新贵和 Genise 等，数字可编程产品主要有微软、Gravis 和大手等。

最后，谈一个时常引起争议的问题——接口速率。对于游戏来说，接口速率有多重要？一般游戏程序并不是一刻不停地查询手柄信息，而是每隔几十毫秒才查询一次（比如《FIFA》系列大约就是 50ms 左右）。Windows 的游戏控制器（实际是 DirectX）查询手柄的周期也在 10ms 以上。这几十毫秒对人眼，快到无法感觉，但对于前面所提到的所有接口却实在太慢。进一步明确说，游戏外设的反应灵敏度实际取决于游戏程序，而不是接口或内部电路。就快慢而言，不同的接口，对用户没有什么差别。

对游戏外设接口的介绍就到此为止，在同样功能的条件下，祝您可以选择到一款合适的产品。



条条大路通罗马

——游戏外设与电脑接口

游戏外设（手柄、摇杆、方向盘）本质上是电脑外部设备的一种。它们可以连在电脑的各种接口上，如串口、并口、USB 接口或专业游戏接口卡。就象条条大路通罗马一样，不同接口的游戏外设，最后实现的功能是完全一样的，不要指望它们会有什么太大的不同，但也如同到罗马的大路条条都不一样，不同接口的游戏外设在性能上却有差别。这种不同可能会影响到你玩游戏的效果，甚至会影响计算机的整体表现。因此，对它们做一点了解还是十分必要的。

我们先看看目前最流行的 USB 设备。目前在这个接口上的游戏外设已经有手柄、摇杆和方向盘。这类设备的主要优点是

1. 即插即用：电脑运行过程当中，可以随时连接、断开或更换这类游戏外设。

2. 支持多连：如果安装一个 USB HUB，那么玩家可将多个 USB 游戏外设通过 HUB 连接到同一台电脑上，实现多人对战。一般情况下，您可以藉由 HUB 连接多达 16 个设备。

3. 传输快速：USB 接口相对于串口和声卡游戏口的高速度，决定了数据由游戏外设到电脑上只需很短的时间，不过这个优点在使用中并不明显（见下文分析）。



4. 稳定性好：USB 接口的游戏外设都是数字设备，不需要校正，稳定性当然没有问题。

5. 综合性强：由于 USB 接口的针脚提供向外输出的电源定义，因此对于力回馈设备支持得比较方便，不需另接电源。而并口和游戏口力回馈设备一般都需要附带一个稳压器，以便外接 220V 电源。

尽管 USB 游戏外设有许多优点，但也存在一些不足，主要是

1. 价格昂贵：与其它接口产品相比，目前 USB 游戏外设的价格都要高出不少。

2 精度损失 在游戏外设中，无论是手柄、摇杆还是方向盘，对于轴变量需要连续变化，在这种情况下，USB 数字化的优势反而成为其自身的累赘，在模－数转换中损失了精度。

3. 占用接口 一般电脑主板有两个 USB 接口，本来用在需要大数据量、高速传输的设备，如摄像头、打印机、MODEM 和数码相机等。游戏外设本身属于低速设备，让它占用 USB 接口，似乎不值。

目前国内市场，USB 类产品尚处于起步阶段，品质良莠不齐。比较著名的有创新手柄和 Gravise 摇杆等。

让我们再看看并口游戏外设。并口游戏外设最常见的是手柄。并且主要是 PS、世嘉和任天堂等游戏机手柄的改造产品。由于这类产品在双打和震动方面有独特的优势，因此在国内有相当市场。

并口包含 25 根针脚，可以进行双向多通道通信。因此并口手柄的优点就是，易于实现双打（利用它的多通道通信能力），可以实现简单的力回馈（利用双向通信原理）。并且它速度快。并口手柄也都是数字手柄，稳定性好。由于多数产品是从 PS、世嘉等手柄改造而来，因此价格低廉。但并口毕竟不是专门为游戏外设设计的，因此并口类手柄也有许多缺点

1. 目前国内并口手柄全部使用一个从网上下载的免费驱动 Direct-Pad。这个无人专职维护的免费软件开发于 1996 年，对于今天的电脑系统，容易产生许多不兼容问题。因此工作起来不稳定。市面上常见的大手手柄，其并口驱动却是完全由厂家自行开发的，并已经通过网络进行了数次升级。在笔者实际使用中，没有发现任何不兼容现象。

2 并口不支持热播拔，频繁地装卸手柄，有可能造成并口电路损坏，甚至可能造成主板损坏。

3. 并口没有稳定的电源输出，并口类力回馈设备需要外接电源。

4 如果你有打印机，占用并口本身就是最大的缺点。

目前市场上并口类手柄主要有三大类：单打手柄、双打手柄和震动手柄。

从并口自然联想到串口。不错，连接到串口的游戏外设也有，而且不少来自名牌厂商，但非常罕见。串口类手柄主要目的是为解决手柄稳定性问题。由于在串口可以很容易的实现手柄数字化，因此在游戏接口的数字手柄产生以前，串口手柄是唯一的数字手柄。不过现在它的历史使

（下转 122 页）

本月资讯速递

《金山游侠》新妆上市

日前，金山公司著名游戏修改工具《金山游侠》（贺岁版）隆重推出。玩家除可享受到“游侠Ⅱ”的全部特色外，还可以在产品中得到全年经典游戏攻略及超人气热门游戏专用修改器。



何为“贺岁版”？金山公司解释，不仅因为该款产品在春节期间推出，从内容看，它收录的1800篇游戏攻略几乎可以看作是2001年游戏总结——各排行榜中的热门游戏攻略和秘籍尽收其间，颇让玩家有种大丰收的感觉。从包装来看，新版游侠从上到下喜气十足，洋溢着新年的快乐。

软件操作方式仍保留在各种游戏模式（包括DirectX）下智能弹出，对照游戏画面进行修改的特色，并兼容FPE用户的操作习惯，支持弹出和切换两种修改方式。拖动修改窗口，屏幕没有抖动现象。玩家最关心修改速度方面，《金山游侠》能精确定位游戏程序在内存中所占地址空间，大大减小搜索范围，从而使搜索过程变得更为简洁迅速。经测试，通常3秒钟即可完成对数据的查找。除可以广泛修改各平台下的游戏外，游侠对不合适的修改，会有相应提示，防止误操作。新增加的“金手指”允许用户自制专用修改器，日后直接调用，“联合查找”让几个数值一次改好；“变速齿轮”可将游戏速度随意调快或调慢；“一键N招”能自由设定绝招或连发键。

七喜大水牛显示器紧急通知

自大水牛显示器新品“钻石珑M2”上市以来，受到广大用户热切支持，同时也有一些用户及网友反应，新款钻石珑M2显示器画面非常亮丽，但聚焦效果变差。

经查，因钻石珑M2拥有“钻石眼”功能，开启该功能时，显示器亮度大幅提高，对于观看DVD影片或玩游戏的玩家，可以由此得到更完美的视觉享受，但同时因画面亮度过高，导致日常文字处理等工作，发生视觉聚焦变差。

经本公司技术部门核实，前期销售的大水牛钻石珑M2，其“钻石眼”功能预设值处于开启状态，所以在Windows环境下的文本界面聚焦不好。解决这一问题的办法很简单，只要再次按住MENU键几秒钟，就可以把“钻石眼”关闭，聚焦即恢复到最佳状态！播放影碟和游戏时，可用同一方式重开启“钻石眼”功能。

新批大水牛钻石珑M2中，已经将“钻石眼”默认状态改为关闭。七喜对给您带来的不便深表歉意。再次感谢各位用户对我们的热心支持。

威盛KT333芯片组问市

威盛电子近日宣布推出新一代系统芯片组VIA Apollo KT333，为旗下首款支持JEDEC标准DDR333内存规格的Socket A处理器平台芯片组产品，再次将AMD系统效能表现推向新的巅峰。

由于内存数据传输频宽进一步提升25%，KT333拥有极致的运算性能，可充分满足高阶应用需求，同时搭配Athlon XP处理器，更能彻底释放AMD QuantiSpeed架构潜力，建构最具效能优势的个人计算机系统。

KT333南桥部分采用新一代Ultra ATA-133规格的VT8233A。Ultra ATA-133将芯片组与硬盘间的数据传输速度提高33%，为资料流量惊人的应用程序如视讯多媒体及游戏解决效能瓶颈问题，并可搭配新世代BigDrive格式硬盘，突破旧有137GB的存储上限，为个人信息应用提供超乎想象的储存能力。

此外KT333也是威盛模块化架构平台（VIA Modular Architecture Platform，简称V-MAP）系列的一份子，藉由管脚兼容，下游主板客户、OEM与系统整合厂商，可以在单一平台设计下，开发出满足不同市场需求的产品。KT333可搭配VT8233系列的数款南桥——包括整合3Com网络控制芯片的VT8233C——藉由高速V-Link总线，与北桥芯片连接。KT333同时支持4倍速AGP总线、ATA-100与PC 133内存规格，更整合6声道音效芯片、6个USB端口、Home PNA及MC-97调制解调器等。

微星I845D产品调价 Ultra家族全面开火

马年新春伊始，沉寂多时的电脑主板市场开始复苏，各大厂不约而同选择此刻推出重量级新品。微星845 Ultra和845 Ultra-C主板全面铺货尤其引人注目。因为随着它们的推出，一直身价不菲的微星845 Ultra主板开始放低身段，成为主流装机用户上选。

在845芯片组配合DDR内存已经跃进主流的今天，除稍高的价位外，已经没什么能阻止用户选择微星845 Ultra系列产品。

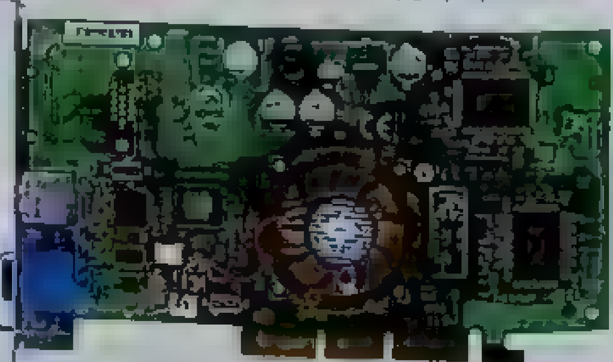


845Ultra和845 Ultra-C是微星该家族新成员，由于不具备ATA133、RAID和USB2.0等功能，因此价格上有了不小的下降空间。845 Ultra-C更针对所取消功能的元件空位调整PCB布局。随年后全面铺货，微星845D产品整体价位下降百元，将迅速成为市场热点。

微星G4MX440-T显卡问世

该系列产品采用nVIDIA GeFORCE4 MX芯片，配备64MB DDR显存，总线传输带宽为128bit，不仅大幅度提高工作效率，更可以兼顾专业应用和娱乐享受。在不增加CPU负荷的情况下，提供用户最顶级的解析度和最优质的画面效果。

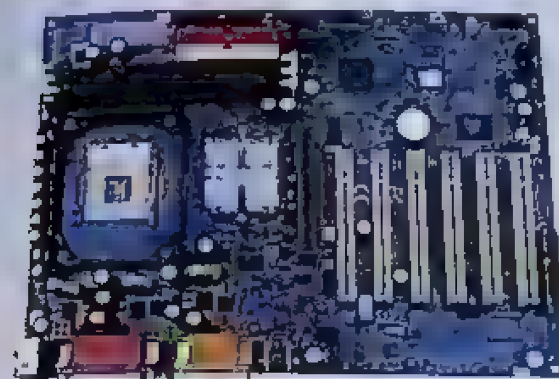
G4MX440-T采用nVIDIA第2代光速显存传输架构——Light-Speed Memory Architecture，同时赠送微星独家提供的DVD Player播放软件，让您轻松享用DVD的影音娱乐。附加的TV-Out电视输出功能，适用于简报、大屏幕游戏及DVD回放。显卡也提供支持未来DVI数字平面显示接口。



现在购买该款产品，更可以得到特别赠送的最新完全版3D游戏《无人永生》（No One Lives Forever）、《Aquanox》和《活祭》（Sacrifice），附赠《3D Turbo Experience》帮助您轻松超频。

物美价廉的钛腾P4IS主板

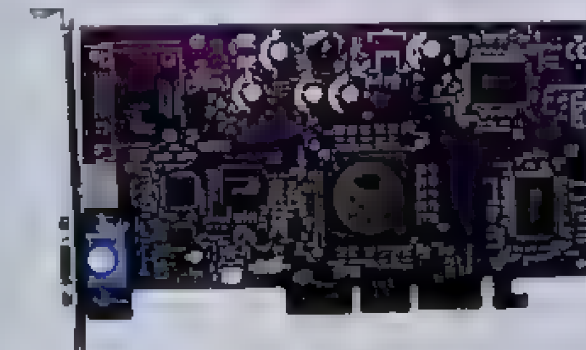
继钛腾推出型号为P4ID的DDR Pentium4主板之后，随即又推出支持SDRAM的平价P4主板P4IS。



P4IS采用ATX架构，支持Socket478 Pentium4处理器，3个DIMM内存插槽提供最大3GB的PC100/133 SDRAM支持。此外，这款主板还具有6个PCI插槽，1个AGP 4×插槽以及CNR插槽。此款主板最大特色是能够在BIOS中对CPU和内存进行超频，可由BIOS设置CPU倍频为8、9……24，还可设置CPU内频从100MHz到200MHz，均可手动调节。内存超频也可通过BIOS，更可自定内存电压（2.5v到2.8v）以增加超频后的稳定性。此款主板目前售价仅875元。

UNIKA速配7917，999元呼啸上市

UNIKA双敏的GeFORCE4系列第一款产品，采用MX440芯片的速配7917，已经在春节后铺到市场。速配7917以大家都熟悉的方式，U-NIKA惯用的“高性价比”面对广大爱用者——仅售999元。



nVIDIA最新发布的GeFORCE4 MX440芯片具备强大处理能力，由于是新上市产品，价格相对较高。然而U-NIKA7917通过布局完善的“哈电族”这一快速低价销售渠道，在第一波上市的MX440产品，成为唯一将官方报价拉到“999元”的显卡。

通过UNIKA“哈电族”购买速配7917，用户可以登录www.go2pc.com.cn以获取当地经销商信息，可以得到更大优惠。

LG寻找“中国最美的微笑”

2月27日，LG电子在北京嘉里中心举行主题为“与LG未来窗共同寻找最美的微笑”新闻发布会。这是LG电子继去年“LG未来窗杯IT精英赛”后，又一次全国范围大型系列活动。

伴随IT产品日益普及，越来越多的人感受着科技带来的快乐与“微笑”。为此，LG电子将在3月中旬至4月中旬，举办一系列以“微笑”为主题的消费者参与活动。

“LG微笑大使”评选是本次系列活动重点。评选将在广州、成都、上海、武汉、沈阳和北京等地相继举行。“LG微笑大使”参加条件为16岁以上中国女性，参与者可通过互联网、电话和传真等多种方式报名或投票评选。初赛和预赛通过现场选拔“最美的微笑”，各地分别选出3名优胜者进入决赛。4月12日将在北京举行现场总决赛，决赛评委团由著名导演、记者和LG领导组成。总决赛胜出选手除获得奖金外，更有机会成为LG品牌“微笑”代言人。

此次活动，LG电子还将在不同行业评选出21个行业明星，将有著名作家和文体明星参与。行业明星由各行业推荐产生，并将明星照片上载至LG网站，最后由网民在线票选“最美的微笑”。

为让更多人参与此次“微笑”系列活动，LG电子还将同期进行“笑对人生”Flash大赛等多项活动。本次活动最高奖1万元人民币，奖品为外形酷似笑脸的纯平显示器——LG未来窗772EF。以上评奖结果将在4月27日举办的大型颁奖晚会揭晓。

附 极具亲切感的17寸纯平显示器——LG未来窗772EF。



LG未来窗772EF外观设计注重人性化。前面板显示屏下方，几个调节键组合形成一个微弯，长而光滑的月牙形，整体看上去显示器似乎在亲切地微笑，显出很强的亲和力；同时使人很自然地产生轻松、开阔感。这款显示器特点在于亲切舒展和经济使用。它定位于普通家庭用户的经济型产品，虽然价格不高，但性能参数依然保证较高指标：点距0.25mm，最大分辨率1280×1024象素，行频70KHz，场频160Hz，带宽110MHz，足以应付一般家庭需求。

772EF采用纯色彩调节（Purity）技术，使屏幕不会因光线折射而产生色斑。另外，在电源上，该显示器一定时间内不操作就会自动转为低耗状态，既不影响工作，又可比以往节电30%左右。

昂达新年“芯”气象

新年伊始，广州昂达机构推出基于ATI Radeon 7500 LE的全新显卡——雷霆740。为回馈消费者，昂达在价格上给您带来又一次惊喜，此款显卡仅售人民币699元，真正做到“好用不贵”。

雷霆740采用ATI Radeon 7500核心，工作频率250MHz，显存使用频率175MHz、64MB的5纳秒SDRAM，有效节省显卡整体成本。它提供同标准Radeon 7500一样的输出端口，除CTR显示器接口外还拥有DVI、S-VIDEO输出端。雷霆740具有ATI最新的Truform技术，能够使图像材质特性更加栩栩如生，3D游戏画面更逼真，给游戏玩家带来全新的视觉享受；第二代Hyper-Z Ⅱ技术可以有效节省显存频宽，增加应用程序处理性能；最先进的反锯齿运算，可消除因现有技术因素而产生图像模糊现象，使影像看起来更平滑清晰，为您观看影碟和玩游戏带来更佳的视觉满足。另外雷霆740的超频效果卓越，运行极其稳定。

源兴“喀秋莎”抓音轨光驱问世

台湾美联达公司携手国内著名光储生产厂源兴微电子共同打造出一款充满激情的CD-ROM产品——源兴“喀秋莎”光驱。此款光驱不仅将美联达“安全星”软件固化在光驱中，并由于采用C2纠错技术，全球率先将光驱抓音轨速度提升到了40X，为沉闷的CD-ROM市场带来了新震撼！

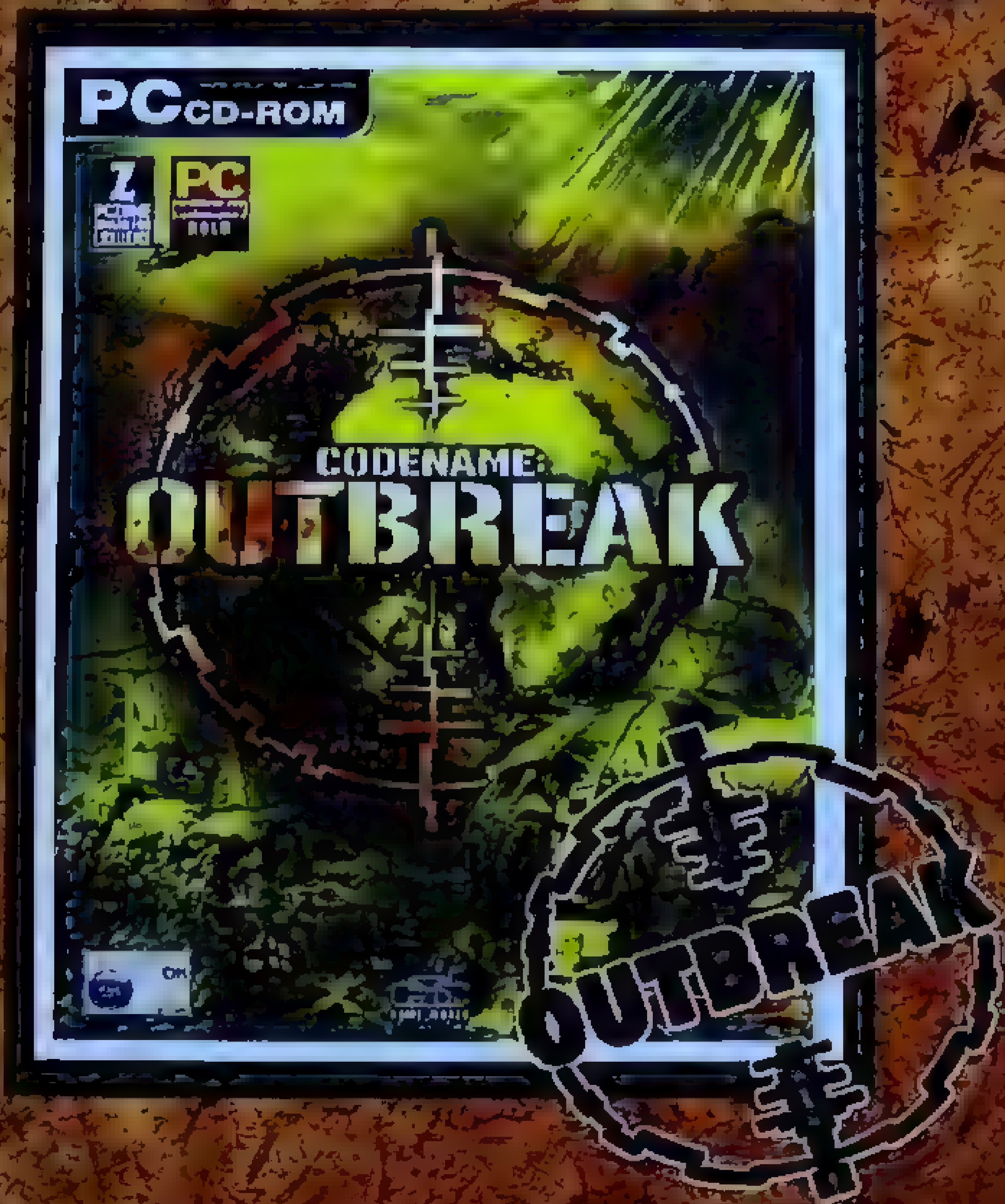
亚迅新款MP3崭新面市，售价749元

近日，亚迅推出新款MP3播放器MP331。这款播放器标配64MB内存，具复读功能、6种播放模式和音色模式，更有5种彩壳供选择，市场价仅售749元。同时这款MP3还提供移动存储功能，支持Windows和Mac等操作系统，可热插拔使用。



标配64MB的MP3播放器，可装载长达1小时的MP3音乐。由于没有传统随身听的机械传动装置，331具有较强防震性能。亚迅331还有防误操作的HOLD锁定按钮、30秒自动关机和复读功能。新增加的复读功能允许用户反复播放任意两点间音乐或语音。这种功能给学外语的朋友提供了比复读机更实用的帮助！随机赠送的《疯狂英语》光盘更为外语爱好者提供绝佳MP3素材。

同时，亚迅MP3是少数可直接连接计算机作移动硬盘的MP3。331支持Compact Flash记忆卡，当与PC连接时，在“我的电脑”中会显示可移动硬盘标志，实现复制、删除等所有硬盘操作。


PC CD-ROM
CODENAME
OUTBREAK







国人打造武侠RPG巨献

少年行

王維

出身仕汉羽林郎
初随骠骑战渔阳
孰知不向边庭苦
纵死犹闻侠骨香



霹雳大富翁2

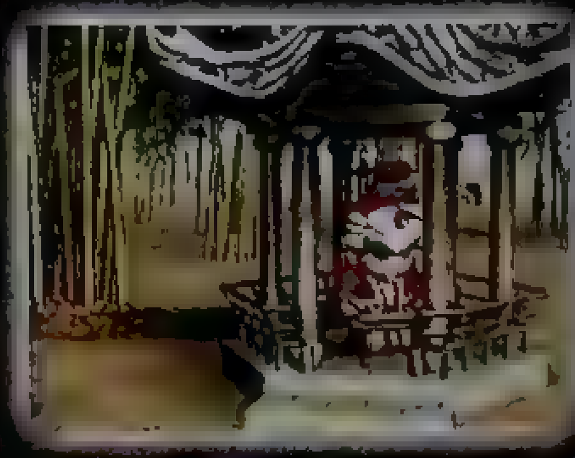




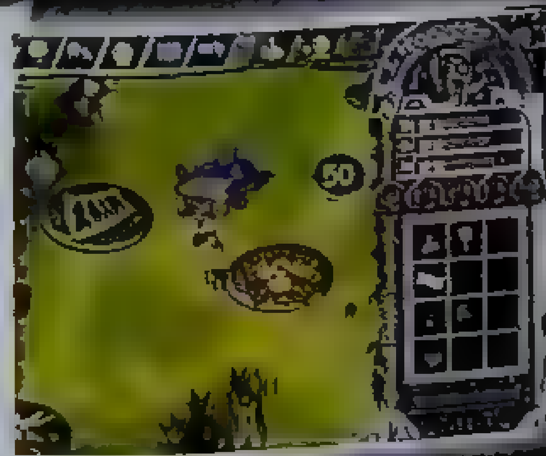
新颖的战斗系统，通过卡片决定胜负



多达24位风格各异的人物造型任你选择



取材于台湾流行的布袋戏



上百种不同类型的卡片和道具



——记游戏行为艺术展示周活动

文／出击！门将

[黑窝社实习记者吴青报道]近日，俺们那旮市举办了一次以游戏行为艺术为主题的展示周活动，受到了社会各界群众的热烈欢迎。玩家们普遍认为这次为期一周的展示会活动内容新颖，题材多样，融知识性、趣味性为一身，以中国玩家生活的点点滴滴为着眼点，深刻的揭示了游戏欢乐的根源，是俺国游戏业与游戏玩家风采的集中展示。带着种种疑问，笔者于昨日走访了展示会现场。

昨天是展示周的最后一天，然而，来此参加学习的玩家依然络绎不绝，有很多外省市玩家也以迅雷不及掩耳盗铃之势赶到现场。在展览馆门口，笔者发现会场大门外依旧排着长龙。因为门票早已告罄，外地玩家无法购票，在会场外的广场上，记者看到黄牛党在井然有序的工作着，原本30元一张的门票已经被爆炒到300元，却依旧是玩家争相抢夺的目标。

笔者手持黑窝社记者证，顺利的进入会场。整个会场被分为四个部分，首先展现在记者眼前的是“光驱行为艺术展示区”。在该展览区入口处，笔者发现这样一条对联 “每台电脑只有一个光驱，光驱是电脑神圣而不可分割的一部分。”这副对联虽然对仗不太工整，但是生动形象地揭示出光驱对于一个普通中国玩家的重要性。条幅后面就是主展示区，两侧的展示台上放着各式各样的光驱设备，有各式各样的40速、50速光驱与各式刻录机，品种齐全，花样繁多，服务人员不厌其烦的向每位来访者介绍着自己的产品。记者被东北角的人声鼎沸吸引，原来这里正在举行一场记者招待会，很多国外媒体也参加了这次招待会。某著名光驱生产厂家的厂长同志主持了这次会议。在前后一小时的记者招待会中，厂长放弃了来之不易的免费自个儿广告机会，他以民族工业为重，在谦虚的表示自己产品与中国光驱行业的先行者相比还有一定差距的同时，也骄傲的宣布世界前一百种超强纠错的光驱其百分之九十九以上是中国制造或外中合资制造产品，这种先人后己的精神让很多与会的竞争厂家热泪盈眶。他再三强调，俺国光驱的读碟能力已经达到并超过了同期国际领先水平，俺国光驱研究者愿意与光驱读盘技术落后国家一道，为“有粥同喝、有盘同玩”的人类最伟大目标奋斗。他指出，日本是俺国一衣带水的友好邻邦，也是首先需要进行技术援助的国家之一，中国光驱制造者将矢志不渝给予亲密伙伴最无私的帮助。在发言其间，他有理有节的驳斥了一些西方记者对俺国游戏市场的肆意诬蔑，并严正指出，以日本为代表的发达国家不顾中国玩家的强烈反对，肆意推销类似“屁爱死儿”、“弟嬉”这样质量低劣的游戏设备到俺国进行倾销，以次充好，类似市场上的注水“黑心肉”，是不折不扣的“水货”。玩家在花血汗钱购买之后几乎无一例外的发现它们读不了盘儿，不得不更换国产光驱，更让中国玩家气愤的是这些游戏设备除了光驱以外还存在严重的设计失误，必须还要加装“直读芯片”才能勉强工作，中国玩家对这种无耻行径表示抗议！

在招待会结尾，厂长展示了他们最新研制成功的光驱设备，首先当然是他们的招牌产品“超强纠错光驱 ver.250”，这种光驱美观大方，坚固耐用，抗击打能力极强。介绍完毕之后，他拿出一张革命歌曲MP3光盘，用电钻打了十来个洞眼儿，然后用电锯将其切成十二等份，再用透明胶布固定，放入“超强纠错光驱 ver 250”中，在片刻的读盘之后，电脑顺利的启动了WINNAMP播放程序，音箱中也传来了雄壮有力的歌声——“雄纠纠，气昂昂，跨进十六强……”在场观众无不连声称奇，他们认为，“Super 光驱 ver 250”唱出了时代的主旋律，唱出了广大人民群众的心声。最后，在场的大批巴西、土耳其、哥斯达黎加记者自发表演了《外国人唱中国歌》节目，并一致要求学唱这首中文歌曲。在嘹亮的《十六强之歌》乐曲声中，他们跳起了优美的舞蹈，厂长同志兴奋的甩掉鞋子，加入到欢乐的海洋中去，围观群众无不交口称赞 “光脚的就是不怕穿鞋的！”

之后，厂长又展示出了一种新型高级多功能光驱。该光驱的设计灵感是由设计人员在解决光驱散热这个技术问题过程中产生的。根据介绍，俺国光驱的读盘速度一直是全球领先的，为了长久的保持这个记录，在光驱领域争创属于中国人自己的摩尔定律，设计人员一直将光驱速度的提高作为科研重点。然而，光驱速度过高必然要产生高热量，过高的热量会影响电路的稳定，进而引起机毁人亡的重大安全责任事故，所以，这些额外的热量的解决成为了一个难题。而在所展示的“多功能微波光驱”中，玩家可以在取出盘片后直接放入诸如烧饼、煎饼果子、葱油大饼之类日常食品，然后关上舱门等候五分钟便可完成食品加热工作，从而完成对热能的回收利用，一举两得，一击必杀。目前，这种光驱还在测试阶段，据悉，为体现“多功能”三字，科研人员认为仅仅是给早点之类的食品加热是远远不够的，他们正在日夜刻苦攻关，力争尽早研制出融煎、

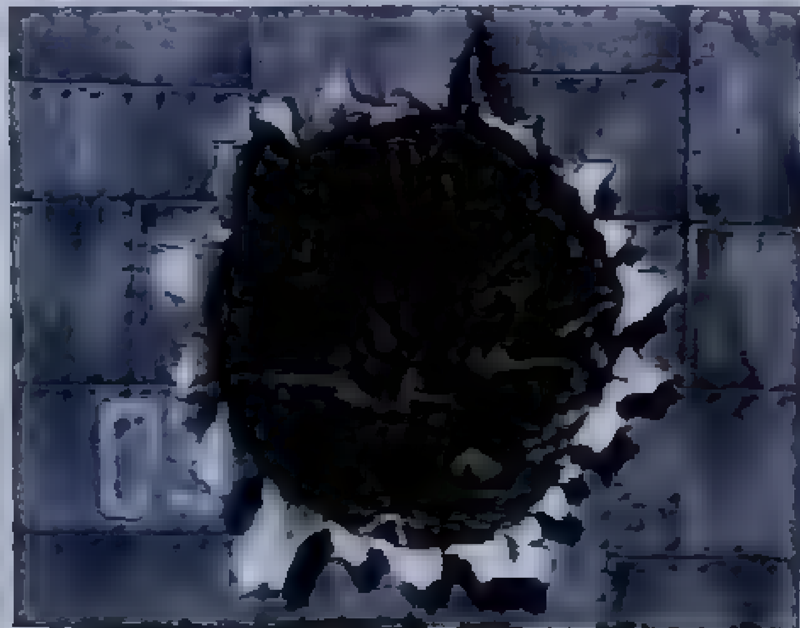


炸、烧、烤于一身的全自动多功能光驱，为广大因熬夜而饥寒交迫的玩家造福……

在离开主展示区之后，笔者有些劳累，就近找到一片空展示台坐下，忽然被一名妙龄 MM 阻止。她这样告诉记者："这是俺们公司的展示台。"笔者惊奇的问道："你们公司的产品怎么到现在还没有摆出来哩？"那位小姐笑了起来，道："俺们公司的产品是虚拟光驱，它无色无味，天然纯净，而且还不要花钱，实乃鸡鸣狗盗之必备良药。"在她的介绍下，笔者见识了称为"虚拟光驱"的最新产品，它是无中生有，既是硬件，又是软件，而且不但普通盘片可以虚拟，加密正版软件也可以虚拟，是真正的"空手盗"三位一体化光驱。MM 一再介绍外面那些展台的光驱最多 50 倍速，顶天了，而她们公司的光驱已经率先达到了"音速"，填补了国内外又一项空白。为了方便笔者理解，她耐心的介绍："音速就是声音的速度，与音速相同的速度就是 1 马赫，马赫是表示战斗机速度的专业名词，这种光驱也可以称为马赫光驱。"正当笔者低头不解之际，只见眼前红光一闪，蓦地抬头，发现刚才的清纯 MM 转眼变成了一个身穿皮装、头顶金发的妖艳女郎，她手捧软件包装盒，身体微向左倾，大声喝道："俺们光驱，光驱中的战斗机！"吓得记者立马逃之夭夭，奔入下一个展览馆。

第二展览厅是评判行为艺术展览厅。这个展览区被分割为两个部分：游戏赏析行为艺术区和游戏批评行为艺术区。首先笔者来到了赏析区，看到这里正在举行着现场游戏活动，引得无数玩家围观。记者发现在游戏区有 10 个肺活量测试器，测试器上方的刻度被橡皮膏贴住，而在指示杆上方加装了一个塑料平台，上面放有正版游戏。参赛选手被要求拿住肺活量测试器的橡皮管，使劲向里面吹气，将游戏包装盒顺利吹到指定位置便可直接获取游戏，方法与体检时候测肺活量一样，不同的是玩家需要蒙住眼睛吹。为了公平起见，游戏包装盒均采用 12CD 装国产武侠 RPG 大作《东方不败传Ⅱ》。主持人 Q 先生向记者介绍："这项游戏不但对参与者肺活量的要求极高，而且还能锻炼手脚并用的能力。"据介绍，从开馆前第一天这里就一直是人山人海，起初选用的参赛游戏包装盒是 1CD 装国产经营模拟游戏《张二开店》，然而很多玩家不费事就吹起来了，后来只有选用 4CD 装的恋爱养成游戏《小二黑结婚》，时间不长这点分量还是被不少玩家吹了上去，最后只有选用现在的这个 12CD 民族极品武侠 RPG 大作《东方不败传Ⅱ》。可是这个游戏的名儿太邪门了，不少玩家以全胜战绩顺利吹进最后八强决赛，为了体现对他们这种"瞎吹是检验游戏的唯一真理"精神的肯定，大赛组委会临时决定破格让他们参观只对部分观众开放的第四展示区，并提前授予他们荣誉好枪手的资格证书。

随后，记者来到了二区——游戏批评行为艺术区。在批评区，记者发现这里的游园活动也是精彩纷呈。玩家被一道栅栏隔开，前面是各种各样的游戏人物蜡像，每一个人物蜡像都代表一款游戏，在蜡像胸前贴有印着"TARGET"字样的靶心图案，是会议组织者特意从南斯拉夫国防部特意定制的。为了方便观众游戏，在靶心上同时印有该游戏的名称。这个游戏的规则较为简单，玩家选择自己讨厌的游戏，然后在代表该游戏的蜡像前 10 米处瞄准吐痰，以命中靶心的成绩作为决定优胜的评判标准。如未能击中，则报靶员宣布"脱靶"；如直接击中蜡像头部则属于"爆头"，是非常罕见的命中精度，可以按连续 3 轮 10 环成绩计算。主持人向记者介绍，这不但是一项普通的行为艺术，也属于全民健身运动的一个重要组成部分。在他的盛情邀请下，笔者饶有兴味的朝某知名游戏的蜡像上吐了几次，发现困扰笔者多年的胸闷气短症状有所改善，锻炼效果十分显著。所有蜡像前的参与者都络绎不绝，唯有《星际争霸之血战母巢》前空无一人。玩家普遍反映，《血战母巢》游戏蜡像为虫族口水龙，玩家害怕吐完之后会遭到对方的对等还击。



与会者聚精会神的打靶，会场内的一切活动都井然有序的进行着，但根据管理员介绍，这里也奏响了一些不和谐的音符。开展的第 3 天，有一伙外面的社会青年常常来这里捣乱，他们不进行无目标无目的的打砸抢活动，而是专门寻找"敌人"。凡发现目标，其手段通常为在地上和一堆烂泥，然后往目标人物的脸上砸去，砸左眼不带打右眼的，锁定目标之后能够完成超视距高精度的纵深打击，名曰"锁泥帮"，狠毒异常。对方常常被打得丢盔卸甲，名曰"拾甲帮"。此外，展览会第 4 天游戏文化馆出现了阶级斗争扩大化的情况，不但所偏爱的游戏、主机引发帮派冲突，而且就连彼此喜好的食物不同都能引发新一轮冲突，譬如前些时候"油细鸡帮"就与"荞蒜鸡帮"爆发了大规模骚乱，情况一度失控，两帮群众也因此敌我不分。后来为了进行区分，"油细鸡帮"以大拇指进行识别，凡发现对方大拇指上有老茧者，则立刻上前握手，大呼："原来俺们是同志啊！"

笔者恋恋不舍的离开了批判行为艺术展示区，来到了游戏竞技行为艺术区。发现这里的热浪也是一浪高过一浪，只见正中间放着 26 台电脑，皆两两以网线连接。数 12 名游戏 CS、SC 专家严阵以待，以一对一姿势列队站好，中间为该项游戏的主持人同志，他手持黑哨，向两队参赛选手庄严的宣读比赛规则。而在他的一旁，笔者发现了很多玩家在随身携带的纸片上写着 3、0、1 等数字，写完之后便掏出现银，往一写着"两元开出任意球，一手打进五百万"之投注点砸去，换回价值不等之印刷物。经营此项业务的同志这样告诉记者："这是最新发行的游戏彩票。根据市场调查，正版卖不出去的根本原因在于玩家大都没有固定收入，所以在经过周密的市场调查与研究之后，报请中国游联批准，响应游联'让一部分玩家先富起来'的口号，决定从此次大会开始，在全国试发行游戏彩票。目前，由于游戏博彩市场的不规范，大赛决定首先使用胜负玩法，在每一次比赛前都将贴出选手抽签情况，名曰'对阵形势'，彩票购买者根据选手实力与主客场战绩情况进行投注，当然也要考虑冷门因素。凡填对全部 13 场比赛者将获得大奖，错一场将获得二奖。"根据他的介绍，在 6 月举行日韩 WCG 大赛期间将推出更新颖的玩法以吸引广大游民朋友。很快时钟指向下午 3 点，投注正式结束，比赛就要开始。然而由于这是大赛的最后一天，很多游戏高手都提前离开了展览会，故现场只留下 12 名来自世界各地的游戏高手，这样的捉对厮杀仅够 6 场比赛，大赛组委会决定剩下 6 场比赛全部采用摇奖方式产生。这种举动遭到了玩家的一致反对，投注点周围拥挤的群众表示了强烈的愤慨与谴责，以复式投注者为代表的玩家对记者反映："这也太黑了吧！"然而，也有不少群众对连续 6 场摇奖表示理解与支持，他们表示与已经率先完成了"黑出亚洲，黑向世界"历史性跨越的某国足球职业联赛相比，"风雨中，这点黑算什么？"，"黑了俺一个，再黑后来人。"

临近结束，笔者来到了本次展览会的最后一个展览厅——枪手行为艺术展示厅。因为这里是非公开开放，显得较为安静，而且灯光也很昏暗，伸手不见五指，能见度极低。为了了解这里的情况，笔者只有看见身旁黑影一闪，便出手抓住一个人的手臂，刚想开口对他进行采访，哪料他立即以熟练的手法挣脱，然后嚷着："俺不是枪手！俺没啥好说的！"跑向厅内一侧，消失得无影无踪。在厅内瞎摸了约半个小时，记者依旧没有找到一个能够接受采访的人，只能来到办公桌前进行调查，得到一份材料，然后不无失望的走向展览会出口处。重见天日之后，笔者欣喜的发现刚才随手拾起的乃是一份枪手合同，内容丰富，十分罕见，遂摘录部分如下：



合　同　书

甲方：---------游戏厂商
乙方：---------枪手先生（大爷、女士……）

为了更好的发展俺国的市场经济，扩大内需，保护民族游戏产业，外带锻炼消费者的判断力与审美能力，在甲方最新产品《------》出版之际，由甲方乙方自发订立本合同。本合同根据中华人民共和国有关法律漏洞制定，甲方乙方为享有平等法律漏洞地位的民事主体，在本合同中双方需要自觉遵守本合同中的一切条款。

乙方具备本合同规定之法律地位的条件：

一、乙方应热爱伟大的国产游戏事业，------（欣赏、同情、怜悯）在夹缝中求生存的游戏厂商，不公开抵制国产游戏的销售、宣传路线。作为中国游戏业的一分子，拥有强烈的自豪感与历史责任感，能摆正金钱与个人尊严之间的关系，时刻不忘"失节是小，丢钱是大"的人生信仰……（此处甲方可自行追加内容）。总之，乙方必须具备过硬的业务作风与政治素质。

二、略

三、乙方身高必须在 170 厘米以下，体重在 75 公斤以上，虽然乙方能够达到"政治过硬"的要求，但是俺们也要深刻的认识到精神原子弹炸不死人。俺们要求乙方能够在思想境界上达到合同第一条规定条款的同时，也能够同时符合本条款的数据规定，以求得乙方的身体密度能够超越常人。俺们认为，一名优秀的枪手是一名为厂商服务的人、一名脱离高级趣味的人、一名皮厚肉糙的人。

四、略

五、乙方必须为知名 ------（评论、前瞻、攻略、小说）作者，具备一定的文化素养，具备 ------（小学、初中、职高）以上学历，有至少 3 年以上射击经验。谢绝美术、法律、社会学等专业毕业者。乙方不应具备一定的鉴赏能力与审美能力；广告、表演、语言与吹牛专业毕业者优先考虑。

甲方权利及义务：

一、提供给乙方必要的工作条件，如 CD、RMB 等。

二、乙方有劳动后索取报酬的权利，甲方有提供给乙方报酬、并在提供报酬前通过电话、QQ、电子邮件、飞鸽传书等通讯手段与乙方进行民主、平等、友好磋商的义务。甲方应坚决杜绝单方面决定报酬数量、质量的行为。为了巩固广大媒体的枪手阶级专政与眼下"枪厂一家"、"枪商鱼水情"的大好局面，不得以任何理由在经济的问题上与乙方发生摩擦。甲方没有成为新时期枪手肩上三座大山的权利，乙方没有成为新时期杨白劳的义务。

三、甲方所给的报酬，依照 -----元/千字的标准发放。

四、甲方有监督乙方完成其规定任务的权利，有规定乙方在具体时间内完成其工作的权利，当乙方无法保质保量按时完成其工作时，有单方面终止本合同的权利。

五、甲方保证乙方枪稿能够发表，并保证第三方文字出版方能够同时发放稿酬，同时，甲方应在适当的情况下宣传乙方其人及其工作能力，保证其今后的工作能够高标准高起点的开展。

六、略

乙方权利及义务

一、当甲方因为邮路不畅、节约成本等原因无法完成甲方义务第一条"提供正版游戏 CD"时，乙方应自行就近购买"地板"光盘，不能以诸如"龟速人民邮政"等原因故意拖拉、延误甲方所要求的稿件，当甲方因特殊原因无法完成所规定的第一条合同条款时，乙方没有索取该条款规定的其他物品的权利。

二、乙方应使用自己正规笔名，要具备一定"牺牲小俺、完成大俺"的精神。中国的文人穷得就剩一张脸是事实，然而乙方必须发扬一不怕苦、二不怕死的革命英雄主义气概，完成规定的射击任务。如乙方使用二号笔名或是临时笔名以达到打一枪换一个地儿的邪恶目的，甲方有单方面终止本合同的权利。

三、乙方需要注意文字技巧，树立"能骗人的才是好广告"的写作理念，不留痕迹。因为个别中文单词使用频率太高而造成其含义的贬值，故禁止使用"经典"、"完美"、"震撼"、"绝对"、"非常"等等词汇。严禁使用褒义词堆砌全文，造成阅读者警觉性的提高。为了带给别人"客观真实"的主观印象，乙方自行设计"表扬"与"批评"所应占有的比率，本合同提供参考值为 99:1。批评内容不可涉及图像、剧情、操控、游戏性、包装等要素，具体内容乙方自行掌握。

四、为了避免出现广告全部给"地板"白做之乌龙场面的发生，乙方必须将游戏产品包装作为宣传的重点，可具体介绍包装盒内物品，并适当使用语言技巧，带给玩家悬念，让他们自觉的、主动的、满怀希望的打开包装盒……这是甲方乙方的共同任务与最终目标。

甲方乙方共同需要遵守的义务

一、本合同具备的法律效力为双方所认可的业界广泛认可的不成文法，故当甲方乙方发生争执时，不得以《民法通则》、《中华人民共和国合同法》为依据，更不可以通过正规法律途径解决争端。

二、甲方乙方有不互相揭发的义务，在关键时刻要同"粥"共济，患难与共，切不可向李书福、宋卫平等同志学习。

免责条款：

本合同规定以下免责条款，如因不可抗拒力发生下列意外情况，条款涉及的合同方有不承担责任的权利。

一、发生洪水、地震、火山爆发、台风、恐怖袭击，本合同自行终止，双方不承担任何因合同终止而带给对方的损失。

二、乙方电脑因安装甲方提供的游戏而发生死机、蓝屏、硬盘锁死、系统瘫痪等故障的，甲方不承担乙方的一切损失。

三、乙方因具备牺牲精神，如发稿后被愤怒群众谩骂、殴打，造成伤残、死亡、精神分裂的，甲方不承担任何责任。

本合同一式两份，甲乙双方各保存一份，注意整洁，避免破损。双方签字后直接生效。甲乙双方应自觉遵守以上各项条款。

甲方：---------（盖章）
乙方：---------（签字）

-------年------月------日

俺认为，这份合同用词准确，逻辑严密，内容丰富，条理清晰，且错别字与病句占全篇的比重都双双超过历史同期最高水平，是不可多得的合同范文与文学佳作。在惊叹之余，也深深感到枪手行为艺术展示厅所展示的不单单是直观的形象，更主要的是高级的情调，这份合同就体现了枪手行为艺术的深刻内涵，是最高层次的行为艺术！

为期一周的玩家行为艺术综合展示周活动在欢笑声中落下了帷幕，玩家们普遍认为这次展示会从一个侧面展示了新时代玩家的精神风貌，并不惧强势、以生动活泼的手段讽刺了某些不良现象，是一次难得的参观学习机会，大家将把在此次展示会中得到的感性认识上升为理性认识，更好的为今后工作、学习、生活服务。他们认为，以后这样的展示会应该多搞，让更多的同志接受思想改造。夕阳西下，观众们恋恋不舍的从出口处走出来，一步三回头，唯有刚才二厅游戏批评行为艺术区内的群众精神风貌较好，他们唱着《打靶归来》的雄壮歌曲，向前大步流星的走去。■





SEE YOU TOMORROW

文 / 诸星当

我坐在云头，看着下面"哦哇哦哇"的救护车和一大堆看热闹的家伙，还有一个倒在血泊中的人。

啧啧，我就这么死了？真是难堪的死法啊！我恨恨地想，早知道不如当初骑着脚踏车去撞个什么三角八角的大楼，也死得风光一点。就算非得被车撞死，起码也给我个心理准备，摆个漂亮的 POSE 再死也不迟。唉！还有一大堆人在围观，太丢脸了！

不甘心哪！实在不甘心就这么英年早逝，难道长的帅就活该短命吗？没天理啊！可怜我刚买的《幽城幻剑录》，还没通关就……

脑中一闪，想到明天报纸的头版头条也许是"某高三学生购买 D 版电脑游戏被汽车撞死于街头，有关部门提请家长教师注意加强法规意识教育……"不禁陷入悲哀之中——竟然又给游戏抹上污名，罪大恶极啊！恐怕游戏界的老大哥们会做个"诸星跪像"，然后每人见了都吐一口。

我在空中默然了一会，想到自己是个幽灵了，应该去阴间才对，但是阳间却让我感到无比的眷恋。去向杰道个别吧，十多年的老朋友了，总得打个招呼再走，这是最起码的礼数。

"嗯……"杰在沉思，"一个圆圆的土丘，上面是石碑，石碑上不要什么名字，只刻上'Game Over'，对了，土丘上最好再插一把剑……他一定喜欢这个风格的。"他闭着眼喃喃道。桌子上全都是烟蒂，杰已经戒烟两年了，看来他已经得知我的死讯了。

没错，我很喜欢这个坟墓，外形很酷。

杰忽然睁开眼："阿当，是你吗？"

是啊，是我。

"好小子！"杰笑了，"我就猜你会来找我的。"

我也笑了，是啊，我怎能不来见你呢？

杰看着我（照理人应该是看不见幽灵的，但他的确看着我站的位置）问："死后的感觉如何？"

不错，身体轻飘飘的，随时都可以飞起来，还可以穿墙入壁，漫画啊、游戏啊都可以随便玩随便看。

"真好，我也想试试那种感觉。"杰露出向往的神色，"等我再给自己设计一个'Game Over'的坟墓就去找你。"

少白痴了，你至少要等到"The End"才可以找我！

"The End？"杰有些疑惑，"不是和'Game Over'一个意思吗？"

天哪！我捂着脑袋呻吟。以后你到阴间千万不要说你认识我，也不要说你会玩游戏！丢死人了！

"为什么？"

通常游戏通关后才叫"The End"，而中途失败叫作"Game Over"。你连这个都不知道还好意思自称是宇宙超级霹雳无敌骨灰级专业游戏专家？

"原来是这么回事啊！"杰不好意思地挠挠头，然后坚定地说"放心吧，我一定会混个'The End'才去找你。"

呵呵，这我就放心了。对了，杰……

"什么事？"

我走了以后，你先不要告诉我爸和我妈，告诉小茵，让她慢慢地告诉他们，我怕我爸妈受不了。

杰皱起眉，显出一副为难的样子。

怎么？连个支线任务都办不好？那你还怎么玩转这个游戏？要不要我去阎王那里帮你弄份攻略？

"不要！"杰像是受了侮辱一样大叫，"像我这样的高手还要攻略？明白了，这件事就由我搞定！你放心走吧！"

呵呵，我就知道你不会让我失望的。那么，我先走一步了。

"等一下！"

我停下脚步。什么事？

杰的眼神有些寂寞："你就这样走了么？以后要去哪里？"

这……我也不太清楚，大概是转生回到人间吧。

"转生？"杰的眼睛一亮，，然后兴奋得结结巴巴的"阿当！你你一定要记得，当你走到奈何桥时……要是有个姓孟的老大太给你汤喝的话……千万不要喝！"



你也太瞧不起我了吧！这个秘技还用你告诉我？我早就知道了。

杰擦了一下汗，笑道："你的装备在我这里保管，不会被别人捡走的，要记得回来取啊！"

那就好，可惜这样一来，我修炼了十八年的等级分就要归零了。

"怕什么？从头再来嘛！就当这次遇到了个 bug，下次记得多存档就对了。"

我要走了，替我照顾父母和小茵，知道吗？

杰望着我，一字一字道："一定要回来！"

放心吧，明天就会有个婴儿爬来找你联《星际》的。

"哈哈哈……"杰大笑起来。

See you tomorrow！

"See you tomorrow！"■

游民调查：由家游杂志与新浪游戏合作进行的全新游戏调查系列行动！

游戏金庸

金庸小说一直是单机版游戏的重要题材，而最近网络游戏似乎也盯上了这块"金字招牌"——无论是《笑傲江湖网络版》还是《金庸群侠传 Online 之决战光明顶》，都已吸引了广大玩家的高度关注。为什么金庸能成为游戏厂商手中不倒的王牌？为什么大家这样痴迷金庸游戏？玩家们对于金庸武侠游戏又有什么样的看法和期待？在过去的一个月里，我们就以上一系列问题和玩家做了一番探讨。

你喜欢金庸武侠游戏的原因是什么？调查投票结果显示

54 86%	因为"喜欢金庸小说"，进而爱屋及乌
23.95%	以"喜欢一种游戏还需要理由吗"回避解释自己的具体原因
6 05%	"游戏本身的有趣设计"吸引了他们
7 91%	胜者为王的游戏模式让我有发泄的快感
7 23%	网络游戏可以让我找到很多伙伴

不过，这还没完，玩家们随后又从不同的角度对金庸武侠游戏发表了自己的观点（《金庸群侠传 Online 之决战光明顶》在玩家的帖子中会被简称为《金庸 Online》或"网金"）

希望

《金庸 Online》是一款不错的网络武侠游戏（在国产中，因为中国本来就没出过几款象样的网络游戏），如果想要做好一款 RPG 网络游戏，第一点就是要忠实于原著才能激起玩家们的兴趣，在忠实于原著的基础上就要用上新颖的技术及适合本国国情的特色，《金庸群侠传 Online》在这上面做的还是欠佳。第二就是学习，学习，再学习。要从失败中得到教训，这才是国产游戏公司最应该做的事，（真希望什么时候能在 E3 大展中看到多一些国产游戏，也希望某个时候中国的游戏公司能派出专门的游戏考察团（旁人曰：醒一醒，别做梦了）。第三就是要清除外挂（许多网络游戏的通病），上 www.17173.com 你就会知道《金庸 Online》的外挂是何其的多，比《石器》的还多呀，希望能清除一些（没用的，这是我个人意见，嘻嘻），还是希望中国游戏能迅速走出这个泥潭。（酒之杀手小猫儿 2）

到目前为止还没有一部金庸小说改编的游戏能够让人满意的！我希望大宇或者宇峻能做金庸游戏，至少不会太让人失望！（pruto）

谁说的游戏用金庸是不倒王牌？用完怎么办，应适可而止嘛。不然游戏家们也许几年后没有游戏玩了，厂商应该跟《仙剑》学学怎么创造游戏!!!!! 谢谢!!!（萧香子 0368）



沉重

有种感觉：每一次金庸武侠游戏的推出都好象是游戏产业的一次自我挖苦——一次次地篡改，一次次地失败，让世人无比清晰地看到游戏本身作为一种表现语言的苍白与虚弱！金庸小说其实远比我们一般人想象与认识的深刻，像《天龙八部》里所描述的那种充满层次感的悲剧情结，即使放入中国文学史也是会有其一席之地的，而游戏厂商仅仅看到金庸小说拥有的庞大可观的市场效应与市场潜力，却没有真正花工夫去研究其中的底蕴与所指，盲目上马，于是只能一次次欺骗金庸迷的感情。金庸先生的东西并非不可以进入游戏，但两者的契合需要制作者更塌实与深刻地反省和理解，形式的表面化的撮合，是不可能成功的。我无意贬斥那些游戏制作策划人员的素质，但做金庸游戏毕竟不同于普通的 RPG，更多的时间不是要用在创造什么，而是理解什么，传达什么——衡量一个金庸武侠游戏的标准，不是你做的如何华丽，而是你表达了多少金庸先生的本意！我看了足足七年，四十多遍，才看懂《天龙八部》讲的是什么，而你花几个月就能做一个游戏，你说这样的游戏怎么让我相信他不是垃圾？（慕容太阳）

中肯

以金庸为题材的中国 PC 游戏，我想可能是百无聊赖吧。玩了那么多游戏，我感到游戏在某些方面也是作为宣传一个民族的传统文化的载体，游戏体现的传统文化正是它的内涵。玩美国和西欧游戏多了，在生活中很自然的接受了他们的思维方式，他们的历史和传说。中国的游戏一直希望走中国特色，希望体现中国的内涵。所以游戏设计选择了武侠题材，对于金庸，他又是武侠中的经典，和其它武侠题材比较，他更注重情节的发展和人物的刻画，这和游戏的设计不谋而合。对于我们都觉得现在的金庸游戏太次，我想是因为对金庸里的世界大家太专注了，所以游戏作出来后取得了和央视笑做一样的效果。（cadas_cn）

郁闷

我在"网金"只有 45 分钟，我的收获是压抑和发泄、报复的冲动——我是个新手，我什么都不会，但进入游戏后不管如何求援，其他人都冷漠无语。于是，我走了。我不会忘记自己的遭遇，于是我发誓

如果有一天我在这个世界里能笑傲江湖，我会PK我认识与不认识的所有人。没有理由！我要让他们为自己的所作所为付出代价！我在另一种网络游戏中是无可质疑的强者，在那里我可以随心所欲地支配绝大多数人的命运，他们对我只有屈服，否则只能死得很难看。如果他们试图用言语为自己的弱势辩解，我便会用最尖刻的语言挖苦他们，让他们痛在心里……"网金"？我会回来的，我和其他人不一样，我是专业的金庸研究者，我不能允许一群白痴在金庸的世界里折磨我的自尊。哈哈哈哈哈哈，等我回来吧，什么手段我都会用的。道理就是这样的！（回回阿合马）

悲 愤

•飞•雪•连•天•射•白•鹿•笑•书•神•侠•倚•碧•鸳•在中国人的心中金庸的小说几乎成了天书，我是金庸狂热者，对于金庸小说充满浓厚的兴趣，为体验金庸小说所带来的江湖武林的爱恨情仇，我也玩上了金庸游戏，而今流行一时的《金庸 Online》是由"猪冠"出品，其品质画面极差无比、按键乱七八糟、门派相斗简直比南京大屠杀还凄惨、一天到晚的更新，服务器不坏我的电脑可承受不起啊~~@_@ 可以说，这是一个游戏界最失败的游戏，既然是以金庸为名，总也要尊重一下原创吧，什么狗屁华狗抬腿夺名三仙尿，什么乱七八糟的马王洞！！！智冠这是在侮辱原创！！！！侮辱金庸！！！！！也是在欺骗玩家，压榨钱财！！！！说起它最失败的要算数不尽的外挂，"神行"、"代理"、"虎妞"、"网金也疯狂"……只要你有钱，用1000人民币配满一套一夜之间成为网金老二也没问题（众所周知，网金老大是GM……不多说了，那个华山派弟子被戴上"华狗"的名气也由此而来）。即使外挂不是智冠做的，那老早发现了外挂，为什么不早封?!（听说"神行"是智冠内部做的PS.听说而已，没有真凭实据的，但是广为流传）在下不是妖言惑众，不是毁谤名誉，也不是说金庸没眼光，授权给了骗中国人钱财的"华狗"（华狗不是华山弟子，而是"猪冠"公司《金庸 Online》的研发者 & 传说中的GM），我只是一个玩过《金庸 Online》受过"华狗"欺骗过的手无缚鸡之力的学生玩家之一，在此一表心声。（azopt）

鄙 夷

为什么叫金庸游戏？金庸两个字本身就是卖点！惟利是图的游戏厂商只不过是部分疯狂的制作者和一群把光驱当咖啡架的钱多多白痴们本身的游戏！金庸游戏，哈，笑话。好游戏不用金庸两个字也会有好口碑的，虽说叫好不叫卖在中国太多。（be.panzhe）

"金庸"在商家眼中，只是一种无形资产。以他为材料，能赚钱。其实这是一种"特许经营"的商业模式。至于"金庸"究竟是什么，他们不会在意的。（惊雀寒蝉）

无 为

不管是什么，只要成为了一种文化就会有N多的附加厂品，这也是市场的组成成分。看看《星球大战》在美国吧，玩具、游戏、小说、漫画多不胜举。对于金庸的武侠游戏，有人嗤之以鼻，有人玩得热火朝天，商家照样赚钱，但是只要有玩游戏的人，游戏照样出，评论照样评，就是这样。要我说评不评都没多大意义。sovernor，

上述言论均为新浪游戏网友个人观点
新浪游戏 games.sina.com.cn

QUESTION & RESPOND

老鸟坐堂

【主角】菜鸟，老鸟

【流程】求医，请在调查表留言板或来信写明游戏名称、版本和具体症状。

坐堂 请写明所解答游戏名称以及您的详细通讯地址、邮编。

【EXP】如您提供的答案被刊登在第N期，将获赠第N+1期杂志；超过300字的解答另计稿费。

【LEVEL UP】年底评选5位坐堂专家，赠阅来年全年杂志。

【传送门】北京813信箱《难症会诊》（100037）或 reader@fcgm.com.cn

【家游提示】

①支持正版游戏软件。

②尽信攻略则不如无攻略。

神秘岛III

●我玩到第一章最后，调节完反射镜进入到象牙塔里面，据说要按照在维台克获得的数据调节棋子的位置，但怎样调都调不对，请问应该怎样操作，还有那些数据是什么，请各位帮帮忙。

【答】如果你是按照《家游》2001年第7期的攻略进行的（或者是正版附赠的攻略也行），那么你应该记得在观象台的3个窗口前调节过的圆盘。调节它是为了使窗口对准远方特定的图案，当每个窗口中心出现了代表某个时代的图案时，记住圆盘上每个棋子的位置（左图为示意图）。当你在象牙塔里进入某个时代的时候，只要找到时空书底下的圆盘，按照先前的位置摆放棋子就可以了。这些棋子的位置就是你所说的"数据"，也就是攻略中用一个钟表盘来描述的时间（具体的"数据"见左图）。

Voltaic　Edanna　Amateria

（大漠奇侠）

闪点行动

●第一个直升机关前的坦克关里，最后突然出现了一架雌鹿，无法招架，请问如何通过?

【答】当雌鹿战斗直升机出现时，你应该立刻冲进附近的树林里躲起来，不要去理它，稍后便会自动接到下一个任务了。此时你千万不要尝试攻击雌鹿，因为游戏中规定它此时是打不死的，所以还是不要浪费子弹为妙。

（北京　SLOTH）

幽城幻剑录

●在肃州的树阴下的小女孩为什么不理我，要怎样才会告诉我信息？此前的支线剧情全都完成了。

【答】你必须和她说5遍话才能达到触发条件。前3遍她只会说"… ."，第4遍就会说一句话，第5遍她就会告诉你她因为贪玩把妈妈的手镯掉在一个大院的水池里，结果池子结冰了。这时去雅布斯家得到"火凛冰实"，到客栈睡觉便能继续剧情了。

（河北　康健）

反恐精英1.0.0.3版

●（正版）本人将demo文件放置在cstrike\子目录下后，进入控制台输入playdemo demo文件名 dem，回车后出现错误提示（略），在使用一些demo播放器时也出现以上症状，请问如何解决?

【答】其实系统提示里已经很清楚的说明了：不是你的client.dll过老，就是demo录制时所采用的client dll过老。解决办法：换一个版本的CS试试。还有就是那些demo播放器不过是调用CS之后代替你输入playdemo demo的命令罢了，并不能直接播放demo，所以症状相同。

（天津　吴小玮）

猎杀潜航II

●安装时一切OK，除了按F3键（进海图室）时会以文本文件出现"Error -2147467263 [(ddrval!=DD_OK)]
DirectX code: 'DDERR_UNSUPPORTED'
C:\Devel\Janus2\Windows\Sources\BD3DEng.cpp
Line 2832"

游戏即不可继续。后重作系统（ME）、DX8.1中文版和显卡、声卡的驱动，游戏也卸掉重装。问题更严重，无法进入游戏，听到一声响后出现："Initialization Failture. There may be problems with dispay,sound or input device drivers."我该如何做?

【答】第一次出现的错误，系统提示是D3D引擎的问题。而之后的问题系统提示是：显示、声音或者是输入系统有问题。问题出现的原因很多，因为你没有列出硬件配置所以不好具体判断。推测来看，问题还是出自你的显卡。解决办法：去下载新版的显卡驱动。还有就是在没有必要的情况下（使用GeFORCE3以下的显卡）不要用DX8.1，没有任何作用。

（天津　吴小玮）

●最近我升级了我的电脑，现配置如下：CPU：Athlon 1600+/主板：磐英8KHA+/内存：Kingston PC266 DDR 256M/显卡：小影霸TNT2PRO 16M/Win98，驱动程序新的、老的都试过，玩3D游戏如FIFA系列和极品飞车系列等，在3Dsetup中，只有software renderer可选，而且还进不了游戏，希望能帮我解决，谢谢。

【答】出现这样的问题，可以肯定不是你系统的问题，否则不会出现在software renderer下也无法进入游戏的情况。解决办法自然是重新安装游戏了。

（天津　吴小玮）

暗黑破坏神II毁灭之王

●《暗黑2》中有方便的在左/右上角的小地图，但我玩的1.09中

文版的《暗黑 2》只看见以前的大地图。如何把地图缩小？第三种卷轴——知识卷轴在哪能得到？能不能把“神符之语”告诉我？
【答】1.09 中文版的《暗黑 2》中按 ESC 键会出现“选项”栏，在“选项”中“自动地图选项”里有“自动地图的大小”，你可以选择“小型地图”，这样就可以把地图缩小了。知识卷轴在第五幕救出安亚之后，马拉会给你的。神符之语限于篇幅不在此列出，请去暗黑破坏神中文网查阅.
http://diablo.cgol.net/infomation/exp/items/runeword.htm。

（安徽蚌埠　深情伟伟）



FIFA2001/2002

●请问精彩进球如何保存、回放？
【答】在比赛时出现你所需要回放或保存的精彩进球后，马上按 Esc（注意按键时和进球隔的时间不能太长，最好等中场一开球就按），在弹出来的选单中选 Instant Replay，就可以使用快退、慢退、正常播放、慢进和快进这五个按钮回放刚才的进球了。另外，点击这五个按钮左面的两个小三角可以改变观看角度。如果你想要把这段录像保存下来，那么点击 Save 按钮，然后任意选择一个储存槽（共有 99 个可供选择），敲入你给这段录像起的名字后回车就储存成功了。以后想要看时，在一开始选择比赛模式时的选单里点击屏幕下方的 View Replay 按钮，就会出现一个有你所保存过的所有录像名字的列表，点击任意一个储存槽后选 Load 就可以观看了。

（北京　SLOTH）



神秘岛 II

●游戏中的潜艇如何上岸？由于游戏的代理商已经改行，无从咨询，望诸位高手指点。
【答】潜艇（准确的说应是“潜水罐”吧）有三个控制杆，右手边的为启动杆，中间戴圆帽子的为向后转向杆，它下面的为左右转向杆。进入潜水艇后，首先使潜水艇向后转，启动，交叉路口向右走，到尽头后出潜水艇，转身上梯子，来到码头开关控制室，把五个开关都拨到上面，启用五个码头。回到潜水艇，向后转，交叉路口向左走，来到尽头出潜水艇，转身进入无人学校，在里面学习到每个符号代表的数字及它们的规律，至此你应该知道游戏中五个动物的排序了，这也是算出“时空密钥”的关键。回到潜水艇，向后转，启动，交叉路口向左走，停止后，出潜水艇到一吊台（至此潜水艇剧情全部结束，以后就不用在水底下昏头转向了）。

（广东梅州　翁远明）



手柄问题

●我买了一个 PC 游戏手柄，驱动程序已安上，但是无法添加到系统里，Windows 提示说系统里的驱动程序已满，无法添加，要添加只有删除原来的程序。可是更本就没有一个程序。我不知该怎样办，请各路好汉救救小弟。
【答】手柄添加到系统的方法是 驱动安装后进入“控制面板”选择“游戏控制器”。选中其中的驱动程序后，点击“删除”（如没有其它驱动，跳过此步骤），然后点击“添加”，从下拉框中选中手柄驱动，确定即可。如果你有两个以上的游戏控制器，在只使用其中一个的时候，最好不要添加其它驱动。并且确保手柄连线连接紧固，否则重启后将影响机器运行速度。

（天津　江健）



绫波育成计划

●请问各种结局所需属性各为多少？



超时空英雄传说III狂神降世

●请问百合的特殊职业和小龙咕噜噜的转职路线？拜托，我好累啊！

（山西　常慧烨）



魔力宝贝

●在第 2 期的杂志中提到“联络员的暗号”这个任务，按照攻略已经买了 10 把钥匙，但是坐标 298,150 并不是通往宝箱所在地的传送石，而是去魔女之家的那棵神树。怎样才能到宝箱所在地呀？请众大虾指教。

（北京　Super5d）



幻翼传说：露卡的魔兽教室

●当我完成第 2 个任务，救回在森林的商人后，回冒险公会复命，然后返回自己的小屋。当再出来时，就会不断重复一段对话，请问是怎么回事？

（江西　万卿）



闪点行动

●我和楼上的邻居建了一个局域网，不知《闪点行动》怎样在局域网连接？此外该游戏介绍说还有强大的地图编辑功能可以分享给朋友玩，不知能在局域网上玩吗？如可以该如何操作？

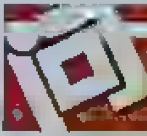
（何峥 <hezheng2000@hotmail.com>）



格兰蒂亚 II

●（正版）打完巴鲁玛之心，进去找到塞拉，塞拉说给里特报酬然后进入金丹之房，塞拉说了话，水晶闪了几下画面就黑屏了，求救。

（土星）



显卡问题

●我有一块 RADEON LE32M DDR 显卡，请问哪里有经过微软认证的驱动？此卡在玩《银色幻想》、FF8 时动画播放不畅，且游戏画面有一半屏幕是条状栅格（FF8 稍好一些），请问如何解决？（光驱为美达 50 倍速）

（ruyifei）



光驱问题

●我的机子安的是双光驱，一个 DVD 一个 CD，系统是 WINXP，配置 P4 (478)1.4G/INTEL (i850)/ 现代 265 内存 / 七彩虹 ATI750064DDR/ 创新 AUDIGY 豪华版，不知道为什么玩不了 FIFA2002 和《足球经理 2002》，总出现对话框“请选择一个正确的光驱”，请帮忙指出问题，谢谢。

（fruit-bb）



秘集市

幻影力量：剃刀部队

Shadow Force: Razor Unit

游戏中按［~］键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能（其中 #=1 时为开启，#=0 时为关闭）

aiGodMode #　敌人刀枪不入开关
aiProtectProtectee #　Protectee 刀枪不入开关
god #　玩者刀枪不入开关
aiDisableEars #　敌人能够听到玩者的开关
aiDisableEyes #　敌人能否看到玩者的开关
noclip #　穿墙模式开关

〖测试 有效 PAGAN 提供 A〗

星球大战：陆地征战

Star Wars: Galactic Battlegrounds

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列字符串并回车获得相应功能

SKYWALKER　当前关卡立即获胜
TARKIN　消灭所有敌人
FORCEFOOD　+1000 Food
FORCENOVA　+1000 Nova
FORCECARBON　+1000 Carbon
FORCEORE　+1000 Ore
FORCEBUILD　建造速度加快
FORCEEXPLORE　地图黑幕全开
FORCESIGHT　地图雾影全开
DARKSIDE#　消灭指定编号的对手（# 为 1 至 8）
SCARYNEIGHBOR　在水面上造出 Bonga Marauder 船只
FORCEBOAT　使水面上的舰船隐形（按逗号启用）
SIMONSAYS　Simon the Killer Ewok

〖测试，有效 PAGAN 提供 A〗

英雄萨姆 II

Serious Sam: The Second Encounter

游戏中按［~］键进入控制台窗口，输入下列代码并回车获得相应功能

please god　刀枪不入模式
please fly　飞行模式
please ghost　穿墙模式
please invisible　隐形模式
please giveall　获得全部武器弹药
please killall　消灭关卡中所有怪物
please open　开启关卡中所有的门
please tellall　查看所有信息
please refresh　能量全满

〖测试，有效 PAGAN 提供 A〗

星际迷航：舰桥指挥官

Star Trek: Bridge Commander

使用命令行参数“-TestMode”启动游戏（例 假如你的游戏安装目录为 D\stbc，在视窗的“开始\运行”对话框中选取主执行文件并在引号后面输入如“D\stbc\stbc.exe” -TestMode），选择“Test Only”进入任意关卡，或者在游戏中的 Tactical Display 模式中使用下列组合键获得相应功能

［Shift］+［G］　刀枪不入模式
［Shift］+［K］　目标子系统损伤 25%
［Shift］+［R］　修复当前目标
［Shift］+［Q］　增加 10 枚鱼雷

〖测试，NA PAGAN 提供 A〗

要塞

Stronghold

在游戏主菜单中按［Shift］+［Alt］+［A］开启秘技模式，此后在游戏中可使用下列功能键

［Alt］+［C］　All Missions
［Alt］+［K］　修建建筑无需资源
［Alt］+［X］　获得 100 声望及 100 金钱

〖测试，NA PAGAN 提供 A〗

席德·梅尔之模拟高尔夫

Sid Meier's SimGolf

游戏中只要按下［Shift］+［=］即可获得金钱并可使用地标，你可以一直按下不放直到获得足够多的金钱。

〖测试，NA PAGAN 提供 B〗

富甲天下III

到武器店后随便挑选一种武器买下然后再卖回给武器店，买三次卖四次之后买空再全卖，武器店里所有的武器都变成金箍棒，统 +99、体力 +99、武力 +99，而且是买不完的，1 支 1 元。

到机关店后随便挑选一种机关买下然后再卖回给机关店，重复 2 次，机关店里所有的机关都变成家农炮，攻击力 +200，而且是买不完的，1 支 10 元。

在轮到玩家时同时按下［TAB］+［F1］+［BackSpace］会出现输入栏，输入下列代码并回车获得相应功能

fu06　加钱
ru4a.6#　加计谋（# 为 0 至 47）
1u/　加兵（待测定）
ru ej0 #　加机关（# 为 0-19 待测定）

〖测试 部分有效 PAGAN 提供 A〗

暴徒：欧洲风暴

Hooligans: Storm Over Europe

游戏中按下［Ctrl］并保持，输入下列代码获得秘密功能

broodjekroket　获得大量金钱
frikandel　获得 1 名首领及其手下
frietjewaterfiets　获得 2 名首领及其手下
bereklauw　清空 uncongniuts
hamburger　生命不减
mexicanosate　获得药品
vlammetjes　杀死选定单位
shaslick　获得级别 3 的武器
kipkorn　获得 uncongniuts
kaassoufle　选定单位传送到鼠标位置
patatmet　生命不减
boerenkoolmetworst　当然关卡立即落败
frietspeciaal　功能不明
frietjeoorlogmetuitjes　功能不明
stamppot　功能不明

〖测试：NA PAGAN 提供 A〗

文明III

以 multi 为名保存游戏进度，即可打开全部地图，所有的文明和资源都可以看到了。

〖测试，NA PAGAN 提供 C〗

测试：有效 ———经编辑部实际测试证实无误
测试：NA ———尚未经编辑部进行实际测试



游吧夜话

春节假期很长很沉闷，于是看了很多很沉闷的报纸。当我在 2 月 19 号的报纸上读到一条消息后，感觉沉闷比起郁闷总还好得多，而那一刻的心情，已经根本不是郁闷可以形容的了。

“唐山非法游戏厅昨发生重大火灾，17 名死者中绝大多数是青少年……”

类似的事情似乎并不是第一次，所以记者惜墨如金。有限的报道和平素的见闻在我的脑海里拼凑出了想象中的悲剧经过，我的心不由得一阵紧缩。17 位玩家，或许，其中还有我们的读者，在隐匿的封闭的黑暗中，屏息沉醉于方寸间的游戏，花样年华的生命却转瞬间灰飞烟灭……之前的那些时刻，他们可曾真的感到过欢乐？之后的这些时刻，我们又如何能轻易把忧伤摆脱？

玩游戏通常只是为了得到一点快乐罢，为什么要有人付出最昂贵的代价？米开朗基罗说欢乐算个什么，一万个欢乐也顶不上一个痛苦。这话虽有些悲观，但那种为了追寻欢乐导致的痛苦，可以预知根源并事先防范的痛苦，的确是最能摧毁我们苦苦积攒的快乐，最可喟叹和反思的。

“非法游戏厅”近年来一直被社会各界关注，这次也是事件的焦点。在去年的政协会议上，有代表提出过关于加强网吧管理的提案，后来信息产业部做出回复并颁布了相关规定。今年各地和全国的“两会”上，又有一些代表提出了类似的提案议案，这至少是值得欣慰的。而在法规的制订、完善和执行、监督等方面，仍然存在许多亟待解决的问题。同样是在 2 月份，北京乃至全国最大最知名的飞宇网吧被突击查封，原因可以简单总结为“非法”二字。可想而知，现在的网吧(游戏厅)能有多少是真正合法的。在大量散布在城镇隐藏角落的环境恶劣的黑网吧黑游戏屋中，有多少玩家冒着牺牲健康甚至生命的危险彻夜伏在电脑键盘上呢？这，就是我们选择的娱乐方式吗？

为了能多了解一些关于此事的报道，我在网上进行了徒劳的搜索。事实上，后来我仅仅在《三联生活周刊》中读到了《唐山的生死游戏厅》一文。还是在 2 月份，“伤熊事件”让各媒体沸沸扬扬的热炒了一番，直到被“3.15”这一每年轮值的热点替代。那几只国家一类保护动物得到了妥贴的照料和广泛的同情，而有谁来安抚那 17 位玩家的在天之灵呢？

或许我们自己所能做的，就是在适当的时间和地点玩适宜的游戏，别让属于我们的快乐不堪一击。

Imagine theres no heaven
Its easy if you try
No hell below us
Above us only sky
Imagine all the people
Living for today
……

小马(awei@fcgm.com.cn)



《太空堡垒》 请作者与编辑部联系

来言去语

●四川张瑶

人们常说好东西要尝过第二遍后才会发现，我想这就是《家游》给我的感觉。自改版之后，第 1 期让我吐血，第 2 期就吐血推荐了。希望《家游》感觉常新。

小马：前几期想多刊登些读者的意见，但很多朋友对小马不回应来信表示抗议。那么，就用一句标准的“马语”开场好了，为了不让支持《家游》的读者“贫血”，我们只有加倍呕心沥血才是

●POINTHERE

改版后的确不错，优点在此就懒得说了，说点令人郁闷的地方。

以前“家用电脑”四个字是那么硕大，回家正好以“此乃电脑技术专用书”蒙过老妈。现在“PLAY”如此明显，再加上封面都是游戏图片，弄得两次都被老妈批判为“只知道玩游戏”。

小马　改版后的封面就是想让大家一望而知杂志的主题。总瞒天过海也不是个事儿，应该试着让父母了解你喜欢什么、正在做什么。玩游戏没有问题，“只知道玩游戏”问题就大了，毕竟在“只知道”这个词后面加上什么都不好，甭管是吃饭睡觉还是学习钻研。交流上的隔膜绝不是无法消除的，下面有几位父母的来信便是明证。

● [illegible]

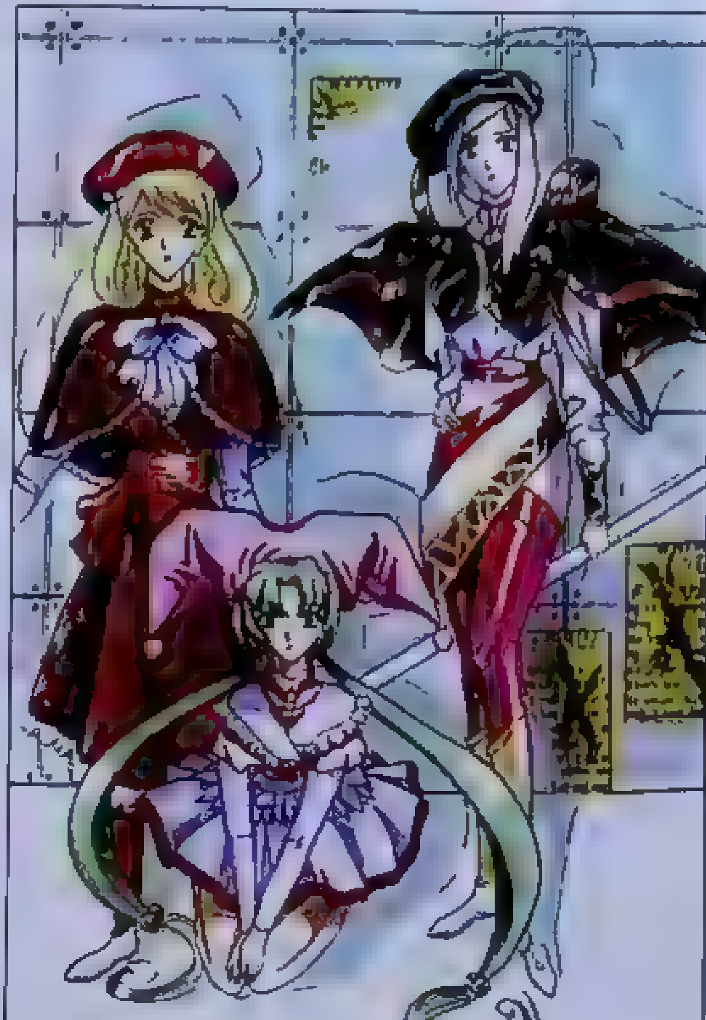
小生本不是玩家，自家有一子，生来好动，对于电脑特别喜爱，无奈无奈！不多说了，下面是儿子的自述

大家好，我虽小小菜鸟，但心却很成熟。由于自家远离大海，不是渔夫，自然无法捕鱼，没能与“网”结缘，生活在“与世隔绝”的世界，但我喜爱游戏。贵刊如能附赠光盘、海报之类与游戏相关产品就好了，价钱无所谓！小小建议，不成大气。祝贵刊越办越好！

小马　可以看出这位年届不惑的“小生”心态很年轻，也很开明，谢谢你。有这样的父亲撑腰，孩子也能发出“价钱无所谓”的豪语了，呵呵。不过考虑到更多没有经济后盾的读者，我们会尽力争取每一个免费附赠礼物的机会。

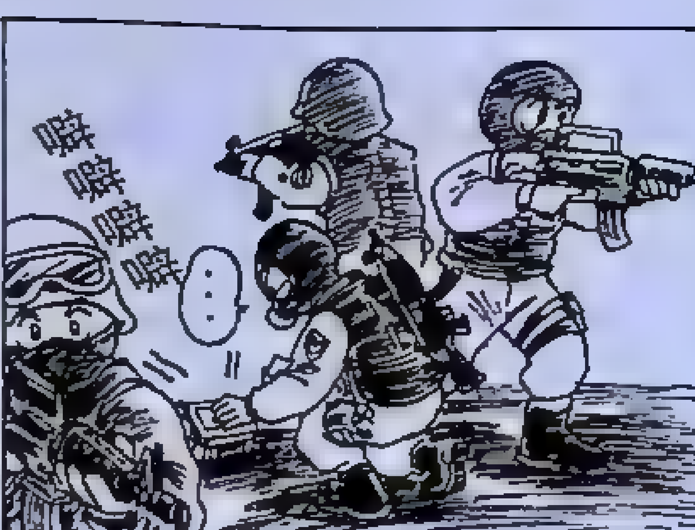
●陕西张亚丽(母)

实际游戏与年龄是不挂钩的。希望有更多的玩家去带动自己的父母来试试，只要不误工误学，便是好的。祝《家游》全体工作人员新春快乐。

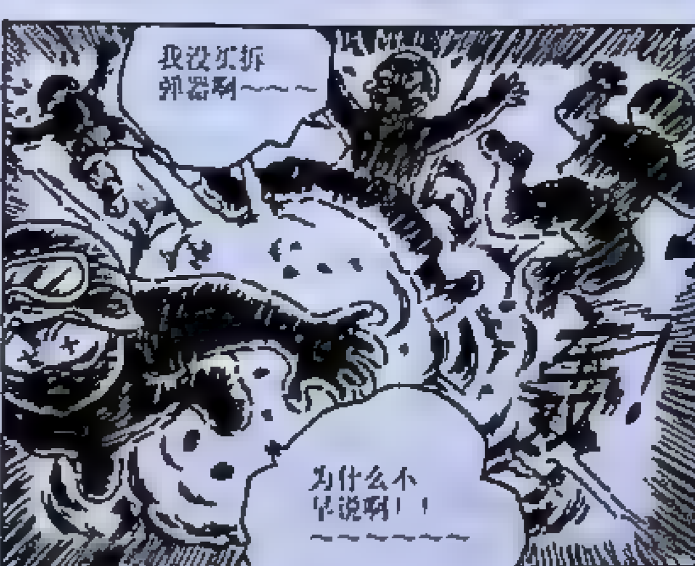


《梦幻模拟战》 重庆　付艳









《反恐精英之拆弹精英》 吉林　吴理

●陕西李献民(父)

祝《家游》在新的一年中越办越好，也祝我能看到更好的新一期《家游》。我们的口号 没有最好，只有更好。

●陕西李欣海(子)

这期有我最爱的关于二战的文章，但遗憾的是……关于 U 艇的文章，由于我没玩过这个游戏，所以也不敢乱下结论。如果这是作者自编的话，那就另当别论。对于该文标题下的那段话，只能用《U-571》看多了来形容。德军潜艇永远不会在袭击了商船后才发现护航驱逐舰。因为它们采用“狼群”战术，当一艘艇发现船队后，会用高频无线电通知在法国的指挥部并跟踪该船队，而后指挥部会制订方案选择截击点，并通知其附近的 U 艇靠拢，一齐下手，犹如狼群捕食一般。所以如果游戏做得与《U-571》一样，那真实性就……要知道《U-571》可是国内各军事杂志点名最多的电影，《兵器知识》、《兵器》等都点过它。

另外，关于《荣誉勋章》，那错就只能用离谱来形容了。66 页上“玩家所扮中尉在奥马哈……转战北非与‘沙漠之狐’……”这盟军登陆奥马哈是 1944 年 6 月 6 日的事，北非的非洲军早在 43 年夏便被全歼在突尼斯。且不说距离多远，光这时间……如果真按文中的作战顺序，会不会是作者把敦刻尔克(40 年 5 月)说成奥马哈了。如果确是奥马哈就有两种情况：一是我没玩过该游戏，说不定剧中人物登陆后，回忆往事；要不就是作者搞错了。总之希望贵刊以后能多注意避免错误。

小马　三口之家寄回三张调查表(为什么要买三本杂志呢？)，这样的家庭怕是年轻的读者朋友们都羡慕吧。看看这位母亲的话，你是否多了些与父母师长们沟通的勇气呢？在此由衷地向两位父母表示敬意。

关于杂志的内容，李欣海丰富的知识和认真的态度令我十分佩服。《荣誉勋章》的流程基本是从 1942 年的北非到 1943 年的挪威，然后是 1944 年的诺曼底登陆及之后的敌后作战。在那篇文章中确实将历史和游戏的进程都搞乱了，感谢你发现了这个错误。《猎杀潜航 II》的问题我询问了游骑兵，他既是文章作者，也是军事模拟游戏的老玩家啦。“狼群战术”是一个宏观上的概念，具体在某一海域内，得到指挥命令的猎杀者很可能要独自完成作战任务。由于情报不全面或战术动作不当等原因，真实历史和游戏中都可能出现那段文字所描述的场面。

●吉林李鹏

翻开卷首，东东的《革命与改良》映入眼帘。文章很好，也很有力度。尤其是切·格瓦拉那刚毅的形象，和文章搭配近乎完美。从格瓦拉的眼神中，我看到了《家游》的未来：新世界永远属于革命者！

建议下期采用菲德尔·卡斯特罗的肖像。

●广东伍伟锋

关于卷首语，在革命和改良之间，我会毫不犹豫地选择改良。毕竟要适应革命后的新世界不是一件容易办到的事。

小马　第 2 期东东的卷首语又引发了不少读者朋友的讨论。在我印象中，卷首位置能一再引起讨论的，只有东东的文章，但这一次，我觉得他的笔法稍微过火了一点(到底是热血青年 -_-b)。当年毛主席教导说 革命不是请客吃饭，不是做文章，不是绘画绣花，那样雅致，那样温良恭俭让。如此看来，我们没有闹革命，因为我们还要温良恭俭让，还要雅致，要做文章，还要请客吃饭……

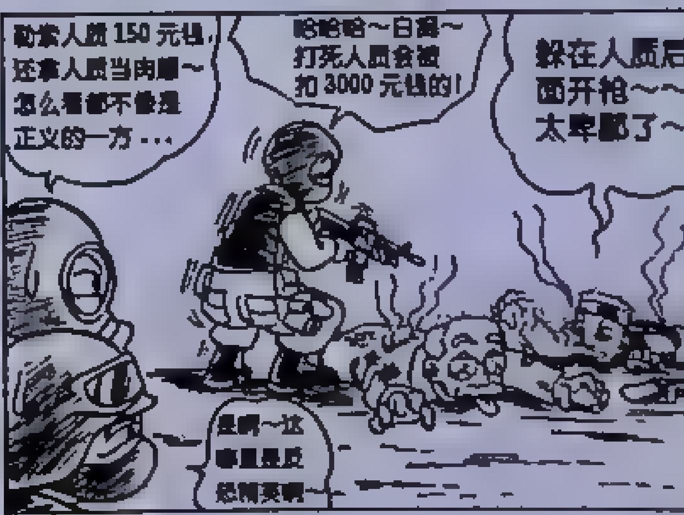
●无烟

首先，给予我敬爱的小编们一点鼓励……(省略几百字)当然，要泼点冷水，看到家游吧，好不习惯，还是原来的杏花村听起来舒服。以前一群人喝着酒，一边欺负酒保，一边畅谈《家游》大事。现在，场景换到酒吧，莫名其妙的会









《反恐精英之正义使者》 吉林　吴理


《霸王丸》 上海 高野森

想到足球流氓呃。小马呢，一脸邪笑躲在角落里数钞票。还有就是改版后色彩缤纷，结果一不小心花了眼睛——有些底色晃眼，文章没看完已经头晕晕了。革命尚未成功，小编仍需努力啊。

在娱人码头看见了 PAPO 的文章，激动。这孩子是我看着长大的啊。一年前，HE 在村子里大发感慨，带着亚马逊和男巫搭火车，现在呢，已经开始骗稿费了。虽然，文章有些无奈。

●安徽孙建

杂志改版了，这很好，然而原来熟悉的闪光点却再也找不到了。内容的空洞，版式的杂乱，广告的乱入，《家游》如今就像一名盛装却没有灵魂的女子，让人失望。

窗外下着雨，思绪有些乱。总有些东西叫人怀念。不知怎的想起一段诗句，想起烟雨霏霏的杏花村，快活的酒保小马以及那只可爱的猫头鹰。

变革不等于颠覆。好与不好的区别，在于希望的有无。

《家游》和我，一种莫名的眷恋叫人不肯挥手作别。

小马：久了就求新求变，变了就开始怀念，人们的心态大都如此。别的不说，小店其实只是换了招牌，连兑水的家什都没有换哩！依旧快活的小马希望带给大家同样的心情，不过我很清楚，这受“欺负”的命也是变不了了……

●北京梅艺思

买这本杂志纯属偶然，寄回这份调查却是偶然中的必然。整天忙于挤公共汽车上下班的我，已有近一年没怎么接触游戏。放了年假后，去报刊亭买《电脑应用文萃》没有买到，是本刊封面那大大的“PLAY!”诱使不想空手而归的我一时冲动买了她。回到住处后我花了一个下午把她从头读到尾，久违的感觉勾起了我玩游戏的欲望，竟令我改变假期计划跑到村里买了几张游戏准备玩他几天。

是杂志最后几位读者的评价，使一向懒得动笔的我想要说点什么，才回复了这份调查。llx 仁兄说到攻略太多的问题，并一再提到美国的 PC Gamer。我想提醒这位老兄的是，杂志并不是针对您一个人的喜好而编辑的，她的受众是各种各样的玩家。我本人玩游戏是不靠攻略和秘技的，但还有更多的玩家需要。举例来说，当初拿到《天之痕》，我只用了两天多便通关了，但我的一个朋友在玩的时候却处处要我指点。中间有两天我没去他那里，再去时他说这两天一直在一个迷宫里转却找不到出口，剧情无法延续，等级到是升了十几级。《天之痕》的迷宫并不复杂，当我告诉他到一根柱子前，游标移到柱子上变成手时点击就能爬上去时，他恍然大悟的表情让我忍不住想踢他一脚。你说这样的玩家怎么不需要攻略呢？顺便说一句，他并不是刚接触游戏。正如本期那篇文章所说，游戏是需要悟性的。我也不是贬低这样的玩家，他们在其它类游戏中就可能显示出很高的悟性。正如我那个朋友，《三角洲》我永远也打不过他。而我在玩养成游戏时悟性又奇差，养来养去就把人家养死了。所以说杂志要做的是适合不同玩家的口味。这很难，但我相信众编都在努力。说实在的，这本杂志的内容中适合我需要的只有一半，或者说还不到一半；但是我已经很满意了。由于国情不同，对于游戏的理念也有所不同，按照中国玩家的需要才能做出有中国特色的游戏杂志。别总提什么美国杂志，他们有好的东西我们可以借鉴，但没必要模仿。我倒想听听美国佬对那本 PC Gamer 说：你看看中国的 PLAY！小编们加油！


《石器中的绯水》 福建 绯水

再有是那位“布”哥们的“PLAY！”论。我个人认为“PLAY！”这个名字挺好，很有煽动性。就如我们平时看到一个好的、感兴趣的事物，满怀热情与激情地说“来吧！”“干吧！”这类话。我就是因这种冲动才有幸结识了《家游》这本杂志。“布”兄还提到文化味道，说以前的栏目叫“文渊阁”、“杏花村”什么的。以前的杂志我没看过（呵呵~小编在皱眉了吧），“娱人码头”有的文章也很不错，但只能从游戏的角度来看。如果用文学的角度看，不免有点……嘿嘿！如果真用诸如“文渊阁”这样的栏目名字我倒会觉得不伦不类。对于游戏文章的作者，只要是尽心尽力，并且不是很粗糙的文风，我们没必要过分苛刻地用欣赏文学作品的眼光来评价他。现在的栏目名称并没有什么不妥，我认为更符合游戏杂志的风格。加入“布”兄像我一样是文学爱好者的话，我推荐您去看《收获》，双月刊，巴金主编，全国报刊亭有售，很不错的文学杂志，我一直都买。但是如果《家游》做成那样，攻略恐怕得请余华、阿城等人来写，想来有些恐怖！


《侍魂——林间》 广州 孟繁茵

下面就我认为的不足之处提点建议。小编先不要撞墙，我没有责怪之意，也相信你们在尽最大的努力，但所有事物都不是完美的。首先很多页面感觉乱，多用颜色与图片我并不反对，但搭配应该更合理些。对于与文章内容相配合的图片，应该放在相应的文字旁边，比如我看到“如图一”的时候，紧跟的就应该是那张图片，而不是我满页去找这张图，然后再回来找这段话接着读。而一些仅仅是演示而文章内不需要引用的图片可以放到页面的边上，这样不影响整篇文章的连贯性。还有个别文章的标题不明显，放到某个角落，和背景颜色又有些混淆，乍一看以为没标题。另外就是广告，对于广告我还比较喜欢，一方面能让我了解市场行情，也能给杂志社带来收益。提议给广告也印上页码，便于查找。最好是广告占杂志一大半，小编们钱花不完，像《另类大富翁》一样免费给大家发杂志，那样你们的“声望”就会节节上升……呵呵，开玩笑。

没想到拿起笔便罗罗嗦嗦说这么多，感谢小编耐着性子读完。总之，希望在编辑和读者（统统叫玩家）的共同努力下，使我们的杂志更上一层！从本期开始，我会一直支持她！尽管我没时间玩游戏。

另：关于风云榜。很久没玩游戏了，选票上填的三款是我最后玩的游戏，也差不多有一年了。对于《仙剑》在榜上我感到惊讶。我为之疯狂的时候，大概要追溯到几年前的 DOS 时代了。我不相信如今 3D 横行的时候，真会有那么多人还在玩《仙剑》。我认为大家填选票要认真些，填那些自己目前还在玩的，仍然喜欢玩的，而不是跟风，那样排行榜就失去了它的意义，同时我对跟风者表示不屑！游戏交流信箱 pkiller@21cn.com。

小马：放一首老歌给大家听吧：“结识新朋友，不忘老朋友，有多少新朋友，变成老朋友……”感谢这位新朋友的鼓励，但愿《家游》能成为你的好朋友。

●甘肃康辉

上一期无聊透顶的把你们浸着心血的第一刊全彩“家”的每一页分门别类。很开心这一期的广告少了。也许是习惯了吧，第二期“家”又有了熟悉亲切的感觉。论坛许久没去了。今年会是很忙很乱的一年，下一次不晓得什么时候能闲下工夫，泡上个把小时……

小马：上期康辉朋友的意见让我很期待“下回分解”的后续看法。第二期能让你开心，我们十分欣慰。祝你和所有忙忙碌碌的朋友能偷得浮生半日闲，玩玩游戏，看看杂志，轻松轻松。

●河北董康

改版后的感觉整体还很乱，有待规划。虽然我一直在给你们送邮票，但不知你们看不看。如果没看的话我也不说什么，连我家楼下的蚂蚁都知道你们忙了而我还真淫贱呀！我更是忙的大年初二都要值班，还给你们写东西。改版后多介绍一些新鲜、另类、不可思议的有趣东西吧！做杂志的一定要有个性呢！

知己空间没有了，本来还想请汝们登下我的信息，让别人和我交个朋友，说不定《家游》这个媒人还能成就我的未来家庭呢！但……我们大家提的意见你们可以不管，但一直下去的话，以后我一定不会从我的口袋里掏出钱来给《家游》的。要知道，我连个雪糕都没舍得吃过。学学人家美国、日本的工作效率吧！军队型的，饭店里顾客说一下菜怎么还没上呀！马上经理都急了，而中国~~不是 chongyangmeiwai，水可载舟，亦可覆舟。

我的交友地址：050700 河北新乐市计生局，董康，21 岁，男，很帅，dkemo@21cn.com。大家说的，那种少女杀手型的。一个没有游戏就没有活着意义的人，一个硬派的游戏玩家，没有女朋友，MM 来信必复。

小马：我们不能眼看一位偶像级的铁杆玩家形单影只，与蚂蚁为伴啊！请各路女性英豪看在游戏的份上，捧个人场……说笑了。交友栏目因为篇幅紧张会暂停一段时间，但董康朋友寄来了两份调查表并写了同样的内容，委实令人感动，所以把他的交友信息也一并登出。

另外，在这里要特别感谢北京的 Simigo 朋友。你除了填写调查表、解答玩友问题外，还写了长达 17 页的《且听风吟——致《家游》的一封信》。限于篇幅，来信就不在此刊登了，但你耗费 11 个小时心血的谆谆嘱咐和炽热情怀，会不断鞭策我们做好杂志。高三了，正像你信中说的，大家都不容易，注意身体，调整好状态，祝你“试业”成功！


《真爱记录》 湖北 周鄂湘

2002 年第 2 期 读者调查问卷统计结果

读者对杂志改版后的总体印象：

非常好	28.2%
还不错	42.7%
一般般	16.3%
不太好	9.9%
糟透了	2.9%

读者对本期封面的感觉：

非常好	15.4%
还不错	39.6%
一般般	31.7%
不太好	11.5%
糟透了	1.8%

本期读者最喜欢的三个栏目：
①特别企划
②冒险之王
③娱人码头

本期读者最不喜欢的三个栏目：
①强手大亨
②软硬武略
③运动极限

本期版式最受读者喜爱的栏目：
特别企划

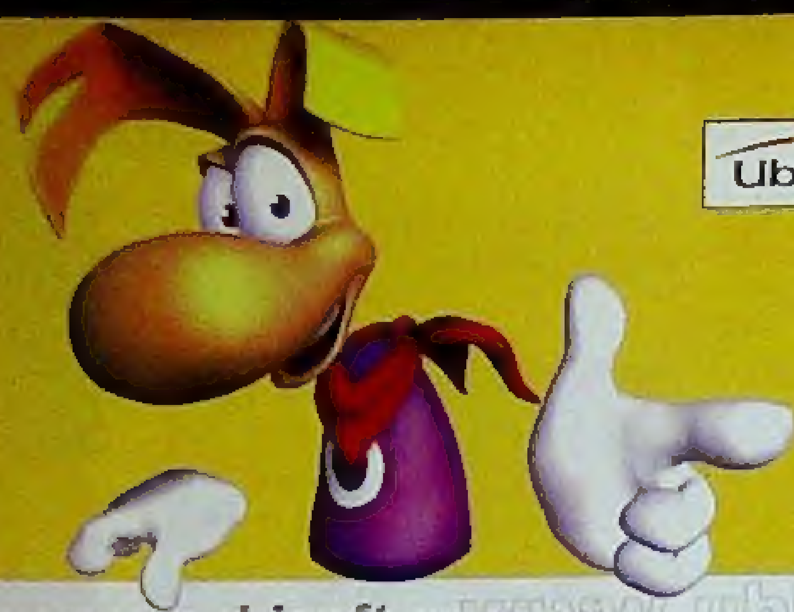
本期版式最不受读者喜爱的栏目：
软硬武略

本期读者最喜欢的文章：
游戏需要悟性

本期读者最不喜欢的文章：
游民调查：与历史做个游戏

2002 年第 2 期幸运读者名单

浙江衢州	林道良	重庆	王麒舒
广东汕头	钟汉嘉	北京	朱连华
浙江舟山	虞思	天津	刘庆伟
黑龙江	杨霄	山东烟台	韩云峰
上海	瞿黎敏	山东日照	王波
广西田阳	饶隆华	陕西西安	李欣海
辽宁沈阳	王兴东	北京	陈瑞
北京	俞杰	河南开封	王胜楠
江苏苏州	蒋一士	陕西西安	王宁
山东阳谷	樊祥高	江苏通州	龚余新
陕西南郑	郭东	内蒙古	白寅
吉林长春	吴桐	辽宁盘锦	初阳
新疆克拉玛依	唐世贵		



Ubi Soft 育碧软件

育碧软件倾情奉献

www.ubisoft.com.cn



你的梦想无需再沉睡，你的每个疯狂创意都将实现！

- 生动幽默的图像表象，使游戏更为轻松诙谐！
- 单人模式，战役模式，联网模式让你一次疯狂个够！
- 每个产品都有超过30个部件等你去开发！

简体中文版



银河飞将原班人马打造 全新概念太空即时战略游戏 简体中文版再度出航

- 独特的科技发展结构 挑战您的思维模式
- 紧张刺激的对战 线上对战乐趣更多
- 境外各大媒体推荐的优秀RTS大作

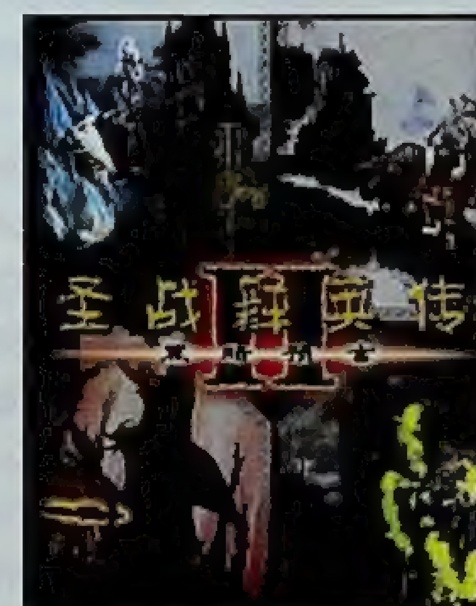
简体中文版



全面指挥驱逐舰，上演海上反潜，对空激战的经典战事

- 可与《猎杀潜航II》联线进行终极海战，驾驭战舰进行反潜作战
- 真实的海上环境，船的动作模型，武器系统以及天气变化
- 战机加入战事，战舰可以使用对空火力进行迎击

附赠驱逐舰卡片、键盘操作表



年度回合策略游戏大作 资深玩家不可不玩！

- 所有英雄和兵种可以无限升级！
- 所有图像全部重新处理，800-600解析度呈现完美感官！
- 7大章节，20个以上任务，让你为圣战奋斗到底！

2CD



只要你想得到，你就做得到！世界顶级过山车等你造！

- 多种更富挑战性、刺激性的过山车，甚至包括历史上大量著名的过山车都将在游戏中出现。
- 提供更强大的工具，让你展开自己想象的翅膀，设计出世界一流的过山车。

简体中文版 2CD



身经百战，虫虫大兵再出击！

- 60个不同风格的任务，完全调动你的每根神经。
- 10种不同的游戏模式，让你反复体验游戏的不同乐趣。
- 8种联网模式，无论是和电脑还是和玩家，都将给你带来极大的挑战！

经典益智游戏续篇



纵览股市经纬，体验股市风云

- 高度模拟股市商战
- 3D画面细致精美
- 投资技巧手段丰富多样

简体中文版



简体中文版横空出世 再显大作风范

- 超过40种的作战单位可供玩家选择
- 可以多种阵型即时运用，演变出多种攻击效果和战术变化
- 有完善的经济系统，战斗与城镇建设并重

即时战略大作

金融帝国II



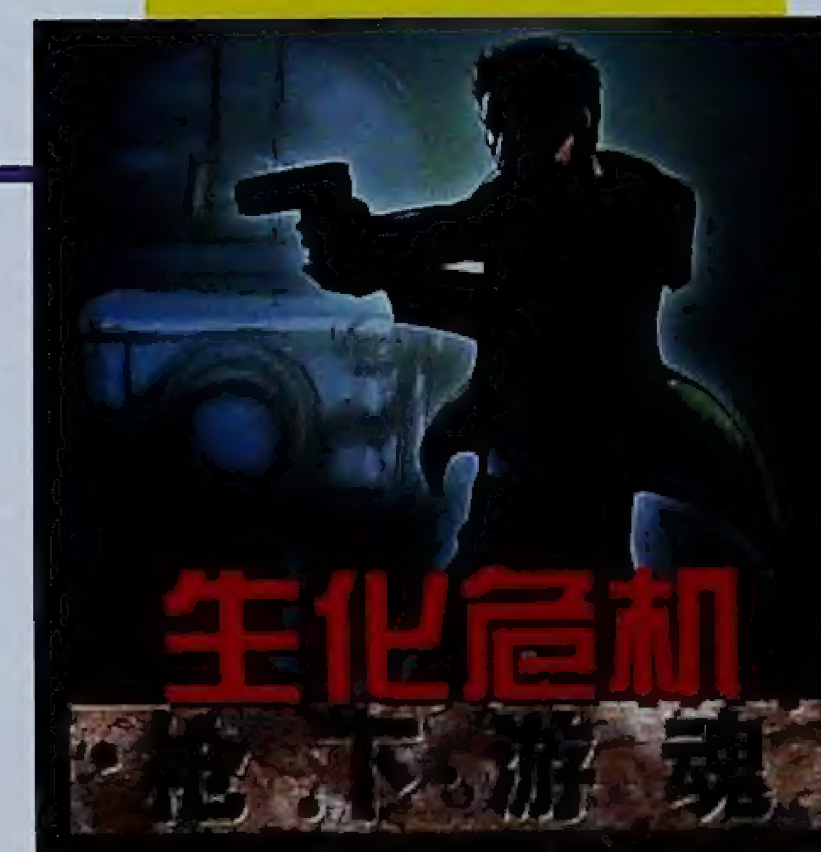
我创建，我管理！

每个人都是MBA，每个人都有机会成为独霸一方的金融大亨！

简体中文版 48元

- ◆完全经历创建，运营，管理的全过程！
- ◆支持多达7人联网游戏！
- ◆不计其数的新科技，新产品供你选择！
- ◆全球最资深的管理人才等待你的召唤！

生化危机：枪下游魂



寻找失去的记忆

——360度体验《生化危机》的另类恐怖

简体中文版 48元

- ◆游戏的场景以三维即时演算而成，所以在整个游戏场景内自由行动成为了可能
- ◆《生化危机》前几作敌人及生物悉数登场
- ◆支线剧情丰富

呼啸战神II



乱世出英雄，战神再呼啸！

2002年5月

- ◆12个种族，20种职业，完全创造自己的英雄！
- ◆100种魔法，100种战斗技能，140种作战单位，每场战斗都需要细心应对！
- ◆强大的联网功能！

上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话：(021) 58788969-223 232
传真：(021) 58307021
网址：http://www.ubisoft.com.cn
服务热线：(021)58788969-241(周六、日休息)

北京联络处
地址：北京海淀区知春路28号 开源商务楼3层(100088)
电话：(010)62581571
传真：(010)62581569

广州联络处
地址：广州市天河区龙口西路 天成大厦2座8F
电话：(020)87576341
传真：(020)87576341

Ubi Soft 育碧软件

Play! 家用电脑与游戏 读者问卷调查

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

您的参与是对我们最大的支持

【2002年4月号总第92期】

请让我们认识

● 姓名: ____________
● 年龄: ______ ● 性别: □男 □女
● 通讯地址: ____________
____
● 邮政编码: ____________
● 电子信箱: ____________

请让我们了解

栏目列表
(下面问题如涉及栏目请您按数字填写)
(1)封面视点 (2)特别企划 (3)电娱实况
(4)网络帝国 (5)冒险之王 (6)霸者之道
(7)强手大亨 (8)尖端武器 (9)运动极限
(10)软硬武略 (11)娱人码头

● 您对本期杂志的总体印象:
□非常好 □还不错 □一般般
□不太好 □糟透了

● 您对本期封面的感觉:
□非常好 □还不错 □一般般
□不太好 □糟透了

● 本期您最喜欢的三个栏目:
① ______ ② ______ ③ ______
● 本期您最不喜欢的三个栏目:
① ______ ② ______ ③ ______
● 您最喜欢本期哪个栏目的版式:
____
● 您最不喜欢本期哪个栏目的版式:
____

● 中国游戏风云榜选票
您最喜爱的游戏:
① ____________
② ____________
③ ____________
④ ____________
● 本期您最喜欢的文章是:
____
● 本期您最不喜欢的文章是:
____
● 您对本期杂志最满意的是:
□价格定位 □印刷质量 □文章内容
□版式设计 □编辑风格 □其它
● 您对本期杂志最不满意的是:
□价格定位 □印刷质量 □文章内容
□版式设计 □编辑风格 □其它
● 您阅读本期杂志的时间:
____
传阅人数:
____
● 您最关注哪一类游戏的资讯:
____
● 您对本期哪家厂商的广告最感兴趣:
____

感谢您填写调查问卷,我们将从每月回函中抽奖选出25位幸运读者,奖品为一套游戏或工具软件。
请您按以下地址寄出(问卷复制有效):
100037 北京813信箱
《家用电脑与游戏》编辑部收

☺ 请让我们倾听 ——

●留言板